

# Joystick

# 161  
JUILLET/  
AOÛT  
2004

T 06287 - 161 - F. 6,50 € - RD



**future  
games**  
The first choice for Gamers

PRINCE OF PERSIA 2

## Beta versions et tests :

FlatOut, Codename : Panzers, Chaos League,  
Dark Project : Deadly Shadows

## Dossier :

L'E3 2004 : des filles et des jeux

## Matos :

Pentium 4 vs. Athlon 64  
nVidia GeForce 6800 Ultra et GT



Commandez et réquisitionnez  
plus de 100 véhicules et armes  
parfaitement modélisés

Environnements  
entièrement  
destructibles

Prenez le contrôle direct d'une  
unité spécifique pour éliminer  
une cible avec précision

Champs de bataille interactifs  
mettez vous à couvert pour tirer,  
vous protéger et monter des  
embuscades

# SOLDIERS™

## HEROES OF WORLD WAR II

COMMANDEZ LES FORCES DE L'AXE OU LES ALLIÉS • PLUS DE 100 ARMES ET VÉHICULES • DES ENVIRONNEMENTS INTERACTIFS EN 3D, ENTièrement DESTRUCTIBLES  
30 MISSIONS ÉPIQUES • DEUX NIVEAUX DE CONTRÔLE • UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AVANCÉE • MODE MULTIJOUEURS ONLINE TEAM ET BATTLE



**CONTRE TOUTE ATTENTE UNE POIGNÉE D'HOMMES FERA LA DIFFÉRENCE**  
**ACTION ET STRATÉGIE SERONT LES CLÉS DE VOTRE VICTOIRE.**



[www.codemasters.fr/soldiers](http://www.codemasters.fr/soldiers)

Codemasters™

GENIUS AT PLAY

© 2004 1C Company, Best Way Company and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Soldiers", "Heroes of World War II" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Best Way Company. Published by Codemasters.



# ommmaire

161 JUILLET/AOÛT 2004

## LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Codename : Panzers	71
D-Day	74
Fire Department 2	31
FlatOut	70
Kult : Heretic Kingdoms	67
Medieval Lords	75
Supreme Ruler 2010	66
Top Spin	41

Xpand Rally  
Zoo Empire

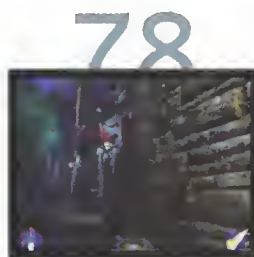
## LES TESTS DU MOIS

Astérix et Obélix XXL	98
Chaos League	86
Crusader Kings	92
Cycling Manager 4	94
Dark Project : Deadly Shadows	78
Gorky Zero : Beyond Honor	90

Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban	99
Shrek 2	96
Space Rangers	93
Spellforce :	
The Breath of Winter	91
True Crime	88
Warlords Battlecry III	84



**DOSSIER E3**  
Faskil et Bishop sont revenus tout bronzés de Los Angeles, un bon gros paquet de news sous la main : Splinter Cell 3, Warhammer 40000, Battle For Middle Earth, de quoi vous occuper entre deux plongeurs dans la grande bleue.



**TESTS**  
Le très attendu nouvel opus de Dark Project : Deadly Shadows, alias Thief III, débarque. Gros sourire ou averse de larmes ? Atomic vous décortique la bête dans ses moindres recoins obscurs.



**RÉSEAU**  
Cette fois-ci, c'est décidé : pendant vos vacances, vous allez vous mettre au MMORPG. Ça tombe bien, Cyd vous a préparé un petit guide pour faire vos premières armes dans Lineage II.



**MATOS**  
Il fait chaud, nos machines ont le souffle court, ça n'a pas empêché C\_Wiz de pousser les nouveaux processeurs AMD et Intel dans leurs derniers retranchements. Un vrai bourreau du chipset. Il a même torturé la nouvelle GeForce 6800 Ultra.

## ET AUSSI...

Budget	100
Courrier des lecteurs	18
Dossier E3	44
Dossier Motion Capture :	
La beauté du geste	120
Édito, News	26
Et Poke et Peek	146
Le jeu de la couv' :	
Prince of Persia 2	20
Matos - AMD Athlon 64 Socket 939	
& Intel Pentium 4 Socket 775	136

Matos - News	132
Matos - NVIDIA GeForce 6800 GT et Ultra	140
Matos - Top Hard	144
Patches	16
Quoi de Neuf	126
Réseau Au Secours	
Lineage II	114
Réseau Au Secours	
Rise of Nations	112
Réseau Chronique	
City of Heroes	116

Réseau eSport	
Coupe de France	108
Réseau Net News	
Final Fantasy XI	107
Réseau Net News	
Warcraft III v1.15	110
Réseau Net News	102
Sommaire CD/DVD	6
Top Rédac'	76
Utilitaires	128

COUVERTURE  
© Ubi Soft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

**JOYSTICK**  
est éditée par Future France  
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros.  
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39  
Présidente Directrice Générale et Représentante Légale :  
Saghi Zaïmi  
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray  
Principal Actionnaire : Future Holdings Limited 2002  
Directrice de la Publication : Saghi Zaïmi  
Directeur des Magazines : Xavier Levy  
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi  
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

**RÉDACTION**  
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Tél : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85  
Rédacteur en Chef : Arnaud « Caféine » Chaudron  
Chefs de Rubriques : Cyril « Cyd » Dupont,  
Sébastien « Bishop » Finot  
Chef de Rubrique News : Jean-Christophe « Faskil » Oestrain  
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prêtot  
Première Rédactrice Graphiste : Érica « Mélusine » Denzler  
Correcteur Photos : Stéphane Leclercq  
Responsable de la Rédaction Technique : Olivier Delacourt

**ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :**  
Emmanuel « Tbf » Bezy, Matthieu « Blutch » Ghorbani,  
Mélodie « Mach » Gras, Mathieu Guérin, Erwan  
« Fumble » Lafleur, Guillaume « C\_Wiz » Loyel,  
Ismail « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux,  
Lâm Hua, Maquettistes : Sandrine Baumont,  
Fabrice « La Foutine » Bloch

**PUBLICITÉ**  
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam  
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59  
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89  
Chef de Publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91  
Fax : 01 41 27 38 00  
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12  
assistée de Natacha Marquis

**ABONNEMENTS**  
ABONNEMENTS FRANCE au : 03 28 38 52 38  
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros  
Tarif étranger au : 03 28 38 52 38  
abonnementsjoystick@cba.fr  
VENTE AU NUMÉRO Anciens numéros : 03 28 38 52 38

**TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK**  
CENTRE SERVEUR : Nudge

**FABRICATION**  
RESPONSABLE DE LA FABRICATION: Jacqueline Galante  
CHARGÉ DE FABRICATION: Solenn De Clercq

**DIFFUSION**  
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier  
Responsable Abonnement : Valérie Bardon  
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

**IMPRIMÉ PAR :** Brodard Graphique membre de E2G - ZI -  
Boulevard de la Marne -  
77120 Coulommiers et La Gâtine-Prenant  
**DISTRIBUTION :** Transport Presse  
Ce numéro comprend un DVD gratuit ou  
2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages.  
Ces suppléments ne peuvent être vendus  
séparément.  
Tous droits de reproduction réservés.  
Commission paritaire N° 0305 K 70725.  
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution  
Prix au numéro : 6,50 euros  
Date de parution : fin Juin  
Dépôt légal à parution

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui  
sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des  
articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société  
Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins  
adressés à Joystick publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.  
Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles  
sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.  
Future France est une filiale du groupe The Future Network P.L.C. The Future  
Network P.L.C. a pour mission de répondre aux besoins d'informations  
de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la  
satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant  
une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'ar-  
gent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie  
simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont  
la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network P.L.C. publie  
aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne  
et aux États Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe  
accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future  
Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)  
www.thefuturenetwork.plc.co.uk  
Joystick est une marque déposée.



INGAME SCREENSHOT KONTROLLIERT 14. März 1944



CODENAME  
**PANZERS**  
PHASE ONE

PC  
CD

14.15. 1. 8, GBT 224

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE



02010924



SEPTEMBRE 2004

CODENAME:

# PANZERS

PHASE ONE



Rendue populaire dans les jeux de Stratégie Temps Réel avec **SUDDEN STRIKE** en 2000, perpétuée avec talent par **BLITZKRIEG** en 2003, la Seconde Guerre Mondiale vivra son apogée en 2004, avec la sortie du colossal **CODENAME PANZERS**. Des graphismes à couper le souffle, un design des missions fantastique, une immersion totale via un scénario béton et des modes multijoueurs intenses... **CODENAME PANZERS** vous fera revivre comme jamais auparavant, le Débarquement, la défense de Stalingrad, la prise de Berlin ou encore la bataille des Ardennes.

DÉBARQUEMENT PRÉVU SEPTEMBRE 2004.

[WWW.PANZERS-LEJEU.COM](http://WWW.PANZERS-LEJEU.COM)


Stormregion





# CD-ROM DVD-ROM sOmmaire #161

*C'est sans doute lié à la canicule, mais le torrent  
de démos attendues pour l'été s'est tari jusqu'à  
se réduire à un petit ruisseau ridicule : l'E3 a surtout  
engendré des vidéos, pas de quoi affoler votre  
souris... Rassurez-vous cependant, même en cette  
période creuse on vous a déniché de quoi vous  
occuper. Une opération spéciale Anarchy Online :  
Shadowlands vous permettra de tester ce MMORPG  
futuriste pendant un mois ; les stratèges amateurs  
pourront se déchaîner sur Ground Control II,  
Perimeter, Besieger et Soldiers ; on termine  
la sélection du mois avec Spider-man 2, Cycling  
Manager 4 et – instant nostalgie – Grand Prix  
Legends version 2004. N'oubliez pas bien sûr de jeter  
un œil sur notre hors-série multijoueur et son DVD  
double-face bourré de mods et de démos.  
Bonnes vacances à tous et à la rentrée !*

**Thé**

## Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

### ANARCHY ONLINE : SHADOWLANDS

Genre : MMORPG futuriste  
Développeur : Funcom  
Éditeur/Distributeur : Micro Application  
Site Internet : <http://www.anarchyonline.com>  
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, connexion internet 56k  
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, connexion internet haut débit

#### En résumé

Vous n'avez jamais joué à Anarchy Online ? Voici l'occasion de vous rattraper, avec une version de base qui n'a cessé d'être améliorée depuis trois ans, son booster pack The Notum Wars et surtout son imposante extension Shadowlands. Attention, nous ne vous proposons pas la semaine d'essai classiquement proposée avec les téléchargements internet, mais bien un mois complet ! De quoi largement découvrir la bête... Il ne vous reste plus qu'à créer votre personnage et suivre le tutorial qui vous exposera les règles de base. Visitez le monde de Rubi-Ka comme il vous plaira, n'hésitez pas à customiser l'interface à votre goût et surtout prenez le temps de parcourir un peu les sites web consacrés à ce titre, qui est très riche et donc pas forcément facile d'accès.



#### Installation/Connexion

Installez le jeu puis consultez le site internet : <http://www.anarchy-online.com/joystick>. Donnez vos nom, prénom et surtout une adresse e-mail valide, indispensable pour recevoir la clé CD de votre période d'essai. Rendez-vous maintenant sur <http://register.funcom.com> et créez un compte avec votre clé CD. Vous n'avez plus qu'à lancer le jeu, sans vous farcir 500 Mo de patches puisqu'on vous propose une version à jour en ce début de mois de juin. Il faudra tout de même remplir les champs login et password avec les informations que vous venez de recevoir par e-mail : c'est parti pour l'éclate sur un mois complet ! Attention, il n'existe pas de serveur en langue française, choisissez l'un des deux serveurs anglais pour rejoindre la communauté francophone.





## PERIMETER MULTI



Genre : Stratégie Temps Réel  
 Développeur : KD Lab  
 Éditeur/Distributeur : Codemasters  
 Site Internet : <http://www.codemasters.co.uk>  
 Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b, connexion 56k pour le multijoueur  
 Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo de type Radeon 9500 ou GeForce 4, DirectX 9.0b, connexion haut débit pour le multijoueur

### En résumé

Le mois dernier, on vous proposait la démo solo pour vous faire découvrir ce RTS innovant : on en repasse une couche ce mois-ci avec le multijoueur histoire que vous ayez de quoi faire la comparaison avec les ténors du genre. À vous les joies du modelage de carte à grands coups de terraforming ! Défendez votre base grâce au champ de force Perimeter, découvrez les multiples possibilités de la nanotechnologie, explorez tous les aspects du jeu grâce au tutorial... Vous serez bientôt paré pour les affrontements en multijoueur, sur réseau local ou internet.

### Touches

Tout se joue à la souris mais il existe évidemment des touches de raccourci pour vous faire gagner du temps :

F1 à F5	pour choisir son escouade
Les touches fléchées	pour faire défiler la carte
Début/Fin/Del/Page bas	pour orienter la carte
+/- du pavé numérique	pour zoomer/dézoomer
Z	pour lancer la production de dix soldats
X	pour lancer la production de dix officiers
C	pour lancer la production de dix techniciens
U	pour améliorer une usine précise



### DirectX

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

### Lancement

#### DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposés sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2ème génération. Après avoir cliqué sur l'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

**ATTENTION** : si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

### COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ou avec la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

### Comment décompresser et lancer

#### LES FICHIERS EN CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilsitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompresser des fichiers zip très facilement.

### COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : [cdromjoystick@futurenet.fr](mailto:cdromjoystick@futurenet.fr) (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.



DVD



## GROUND CONTROL 2

Genre : Stratégie temps réel

Développeur : Massive Entertainment

Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal Games

Site Internet : <http://www.groundcontrol2.co>

Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0, connexion 56k pour le multijoueur

Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0, connexion haut débit pour le multijoueur

## En résumé

En l'an 2741, soit 300 ans après les événements du premier Ground Control, la guerre éclate sur la planète Morningstar Prime : les forces de l'alliance et l'empire terrien s'y déchirent pour le contrôle de la galaxie. Centré sur la gestion des unités, GC ne vous autorise pas à développer de constructions, ce qui confère une valeur toute particulière au moindre de vos soldats. Attention, seule la version DVD contient le mode multijoueur – une bête histoire de place et de date de sortie, nous avons bouclé le CD avant le DVD, désolé... Vous pourrez accéder à deux missions du tutorial, une mission de la campagne solo et trois missions en multijoueur. Rejoignez les parties grâce au portail Massgate, dédié aux jeux de Massive Entertainment.

## Touches

Vous pouvez redéfinir les touches dans le menu « Options » puis « Controls ». La plupart des actions ne demandent que l'utilisation de la souris, mais certains raccourcis peuvent être bien pratiques :

touches fléchées	pour se diriger sur la carte
Q	pour attaquer une cible
,	pour déplacer une unité
R	pour réparer une unité
W	pour choisir la zone d'atterrissage
F	pour choisir parmi différentes formations
X	pour permuter entre modes primaire et secondaire



DVD

## BESIEGER

Genre : Stratégie Temps Réel médiéval

Développeur : Primal Software

Éditeur/Distributeur : Dreamcatcher

Site Internet : <http://www.besiegergame.com>

Config minimum : Windows 98/Me/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0

Config recommandée : Windows 98/Me/XP/2000, CPU 2 GHz, 384 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0

## En résumé

C'est le grand retour des jeux de siège : après la série des Stronghold qui accuse une bonne année et Castle Strike testé il y a quelques mois, voici Besieger, qui voit s'affronter Vikings et Cimmériens dans un monde baigné de magie. Vous incarnerez d'abord Barmalay, chef viking en lutte contre l'opresseur, puis Korin, un ancien chef cimmérien qui tente de reconquérir son trône. Vous devrez suivant les missions assiéger une ville ou la défendre contre une attaque ennemie. La version que nous vous offrons comporte une mission de la campagne solo et deux cartes multijoueur que vous pourrez tester en mode Escarmouche.



## Touches

La plupart des actions se règlent à la souris mais Besieger, comme tout bon STR, vous propose des raccourcis clavier modifiables à partir du menu « Options » Controls » :

touches fléchées	pour se déplacer sur la carte
B	pour construire un bâtiment
G	pour se déplacer vers un point précis
Q	pour attaquer une cible
C	pour soigner une unité
P	pour patrouiller sur une zone
H	pour tenir la position





# JOINT OPERATIONS™

## TYPHOON RISING

# Bienvenue dans l'enfer de la jungle...

- UNE TRENTAINE D'ARMES DEVASTATRICES
- PILOTEZ DE NOMBREUX VEHICULES TERRE, AIR ET MER
- DES ENVIRONNEMENTS GIGANTESQUES EN PLEINE JUNGLE
- DES PARTIES MULTIJOUEUR EXPLOSIVES A PLUS DE 150 JOUEURS VIA NOVAWORLD



"Beaucoup de nouveautés  
- Un FPS prenant"

PCteam

Affrontez-vous en multi  
dès maintenant en téléchargeant  
la démo sur le site  
[www.jointopsthegame.com](http://www.jointopsthegame.com)



Disponible le 26 août 2004

NOVALOGIC®  
[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

[www.jointopsthegame.com](http://www.jointopsthegame.com)



PLAYS BEST ON  
ALIENWARE®

NovaWorld.

© 2004, Novalogic Inc. Novalogic, the Novalogic logo, NovaWorld, Delta Force, Black Hawk Down and the Delta Force-Black Hawk Down logo are registered trademarks of Novalogic, Inc. Joint Operations, Typhoon Rising, the Joint Operations: Typhoon Rising logo, Don't miss it! logo make it and the NovaWorld logo are trademarks of Novalogic, Inc. In the US and all other countries. All rights reserved. The Way It's Meant to be Played Logo and other NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. All other logos and trademarks are property of their respective owners. Features may change. \*Customer is responsible for internet fees. Novalogic reserve the right to change the service at any time. \*Some game types and features may require premium subscription service.



## SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

Genre : Tactique Temps Réel pendant la Seconde Guerre mondiale  
Développeur : Best Way  
Editeur/Distributeur : Codemasters  
Site Internet : <http://www.codemasters.com/soldiers>  
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0  
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo DirectX 9.0

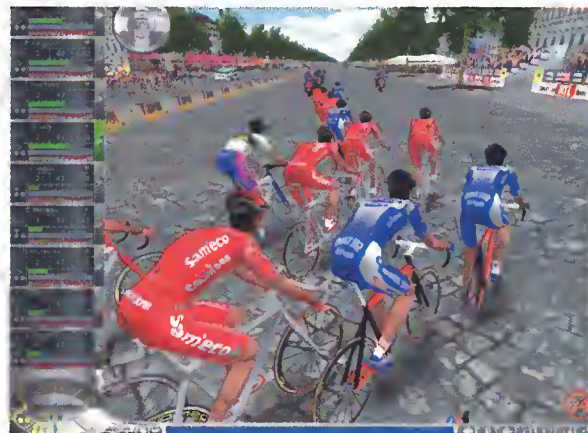


### En résumé

Avec l'anniversaire du débarquement en Normandie, vous aller en bouffer, des jeux sur la Seconde Guerre mondiale... Vous me direz qu'en réalité on en mange depuis quelques années déjà : c'est pas faux. Bref, ce Commandos-like fera connaître le grand frisson à vos unités d'élite en les envoyant derrière les lignes ennemies : faites-vous votre propre avis sur Soldiers en jouant une mission complète de la campagne solo côté alliés.

### Touches

Vous avez juste besoin de la souris pour diriger les personnages et donner les ordres. Suivez les instructions de la mission pour vous y retrouver.



## CYCLING MANAGER 4

Genre : Simulation de course cycliste  
Développeur : Cyanide  
Editeur/Distributeur : Focus  
Site Internet : <http://www.cycling-manager.com>  
Config minimum : Windows 98/2000/Me/XP, CPU 500 Mhz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo, DirectX 9.0



### En résumé

Le fond sonore d'une télé en pleine période estivale, c'est un tiers football, un tiers athlétisme et un tiers Tour de France. Si si, ne niez pas, on farniente tous de la même façon. Sauf que depuis trois ans on peut se faire son propre Tour de France cycliste sur son PC avec Cycling Manager. Voici la quatrième édition de cette simulation qui s'embellit un peu plus chaque année : une gestion des carrières simplifiée, une interface remaniée, de nouveaux réglages de l'I.A. et des conditions climatiques plus visibles sur les trajets, tels sont les atouts de cette édition 2004. Notre démo vous permettra de jouer durant un mois les managers à la tête de l'équipe Quickstep Davitamon et de participer à une course de montagne entre Lannemezan et le plateau de Beille.

### Touches

Beaucoup de touches à mémoriser mine de rien... Voici un petit résumé, sachant que toutes les touches vous sont données en début de chargement :

ESPACE	pour afficher/cacher le nom des cyclistes
F7 à F12	pour permuter entre les différentes caméras
O du pavé numérique	pour sélectionner tous les coureurs de votre équipe
E	pour demander à un coureur d'attaquer
R	pour demander une contre-attaque
T	pour demander un sprint
Y	pour demander un contre-sprint
D	pour effectuer un relais
F	pour effectuer un relais infini
G	pour demander à un coureur de monter en tête de groupe



# The North Front

2112 Speeches. No feedback

Still giving Speeches\*



STOP GLOBAL  
WARMING



**BUILT TO RESIST**  
[www.eastpak.com](http://www.eastpak.com)

\*The North Front, 2112 ultimatums. Aucune reaction. La lutte continue.





## GRAND PRIX LEGENDS 2004

Genre : Course de Formule 1 de légende  
Développeur : Papyrus  
Editeur/Distributeur : Vivendi Universal Games  
Site Internet : <http://gplea.racesimcentral.com>  
Config minimum : Windows 98/Me, CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 8.0

### En résumé

Calmez-vous tout de suite, ceci n'est malheureusement pas la suite du légendaire GPL. Des rumeurs persistantes ont affirmé que les développeurs (Papyrus) avaient entamé une suite sous le nom de Grand Prix Legends '67 mais, suite à la fermeture du studio le mois dernier, il semblerait qu'on puisse dire définitivement adieu à ce jeu mythique. Bilan, des fans ont décidé de donner un coup de jeune au produit original et ont préparé de nouveaux modèles de voitures, un patch OpenGL et tout un tas de petites améliorations graphiques. Nous vous invitons à découvrir tout ceci sur le circuit Watkins Glen – le même que nous vous offrons en 1998, oui oui. Attention si vous découvrez le titre, sachez que le niveau de simulation est assez relevé et qu'il n'existe pas de mode Arcade, le volant est donc fortement recommandé. Il vous faudra de longues heures d'apprentissage pour commencer à maîtriser les bolides, mais le jeu en vaut la chandelle si vous voulez goûter à la simulation automobile pure et dure. GPL vaut d'autant plus le détour si on le compare aux produits orientés grand public – à l'exception peut-être de Racing Legends, mais encore faudrait-il pouvoir y jouer...

### Touches

Il est possible de configurer les touches au clavier mais vous vous en sortirez mieux avec un volant. Notez que vous pouvez régler un paquet d'options graphiques grâce au nouveau moteur – normalement, vous pouvez pousser tout à fond sans problème.

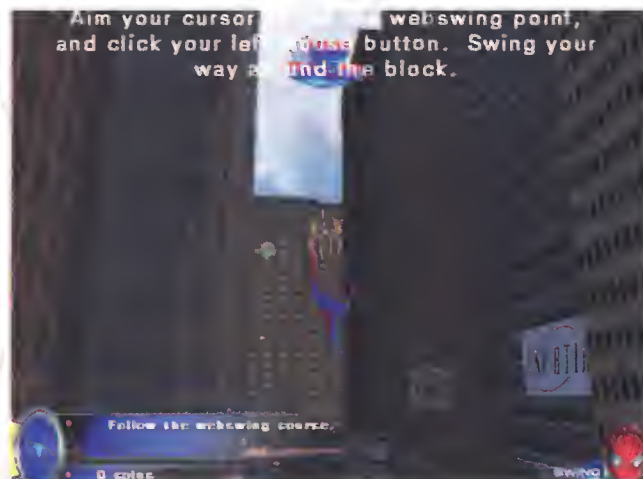


## Les démos

Répertoire \DEMOS

## SPIDER-MAN 2

Genre : Action à base de super-héros  
Développeur : The Fizz Factor  
Editeur/Distributeur : Activision  
Site Internet : <http://www.activision.com/microsite/spider-man>  
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo, DirectX 9.0b



### En résumé

Avant toute chose, sachez que les consoles vont avoir droit à une sorte de Grand Theft Auto-like dont Spider-man sera le personnage principal. La version PC n'a absolument rien à voir avec ce projet et est plutôt destinée aux jeunes enfants. On se retrouve donc avec de moins bons graphismes que ceux de Spiderman : The Movie, sorti il y a deux ans. Un comble ! Bref, l'histoire suit plus ou moins celle du deuxième film qui sort en ce moment dans les salles. On se balance de toile en toile pour surveiller la ville en tirant au passage la veuve et l'orphelin des griffes des voyous de bas quartier. Vous trouverez deux missions complètes sur votre CD/DVD.

### Touches

Une combinaison souris-clavier est nécessaire pour diriger Spider-man. Impossible de modifier les touches, donc mémorisez tout cela :

touches fléchées	pour déplacer le personnage
BG souris	pour attaquer/balancer la toile
BD souris	pour sauter
ESPACE	pour esquiver les attaques





# À CE PRIX LÀ, IL VOUS RESTERA TOUJOURS L'ADSL.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
1024 kbps	<b>19,85 €</b> AVEC PRÉSÉLECTION À LA TÉLÉPHONIE	44,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuels TTC au 01/05/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 1024k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 1024k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable uniquement dans les zones couvertes par la technologie ADSL pour Wanadoo et en zone dégroupée pour TELE2, en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client au service 1024k. TELE2 : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante. Wanadoo : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2.

- Jusqu'à 20 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Frais de mise en service offerts<sup>(1)</sup> • Aucun engagement de durée • Modem à 29,95 € TTC<sup>(2)</sup> • Pas de frais de résiliation
- Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

➤ Inscription en ligne sur [www.tele2.fr](http://www.tele2.fr)  
ou au **0 805 04 11 20**

## TELE2.INTERNET



#### LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO

Pas de logiciels audio ce mois-ci

#### LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET

Pas de logiciels internet ce mois-ci

#### LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

Acrobat Reader 6.0

Hmonitor 4.1.4.2

RegCool 2.490

#### LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS

Nvidia ForceWare 56.64 pour Windows 98/Me

Nvidia ForceWare 56.72 pour Windows 2000/XP

Drivers ATI Catalyst 4.3 pour Windows 98/Me

Drivers ATI Catalyst 4.4 pour Windows 2000/X

## Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

#### LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX

Community Bonus Pack 2 Volume 1 et 2

Jailbreak 2004a

Red Orchestra 2.1

Vidéo Prince of Persia 2

#### LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS

Patch 2.0.0 à 2.1.0 pour America's Army

Patch 1.10 pour Age of Mythology

Patch 1.03 pour Age of Mythology : The Titans

Patch 1.01 pour Battlefield Vietnam

Patch 1.2 pour Splinter Cell 2

Patch 1.3 pour Gangland

Patch 2.01 pour IL-2 Sturmovik : Ace Expansion Pack

Patch 1.2 pour Toca Race Driver 2

Patch 2 pour Temple of Elemental Evil

Patch 3204 pour Unreal Tournament 2004

Patch 1.15 pour Warcraft III : Reign of Chaos

Patch 1.15 pour Warcraft III : The Frozen Throne

#### LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

### Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

### Droits D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

### RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom/DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

## CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# Joystick

+ DE 35% DE RÉDUCTION

### BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à :

Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

**1 an/11 n°s de Joystick - 46 €**

au lieu de 71,50 €, soit **4 MOIS DE LECTURE GRATUITE !**

JE CHOISIS : l'édition CD ☐ l'édition DVD ☐

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

☐ Chèque bancaire

☐  Expire le :

**Date et signature obligatoires :**

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal :

Date de naissance :  19

Tél : \_\_\_\_\_

e-mail : \_\_\_\_\_

\* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 août 2004. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.

STPQ61

+ DE 35%  
DE RÉDUCTION





**Pour 29 euros 99 par mois cet homme est transformé : il bénéficie d'un accès Internet de 2 mégas, du téléphone gratuit en France métropolitaine et de la télévision numérique.**

Maintenant tous les nouveaux abonnés à Free Haut Débit bénéficient de la Freebox et de ses avantages :

- ✓ un accès Internet très Haut Débit (supérieur à 2 Mbit/s)
- ✓ le téléphone gratuit en France métropolitaine
- ✓ et, selon la ligne, d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique.

Cette offre est toujours sans engagement et sans frais d'accès au service.

The logo for Free, featuring the word "free" in a stylized red font with a blue figure running or jumping above the 'e'.

Inscrivez-vous sur [www.free.fr](http://www.free.fr) ou par téléphone au 3144.



**Un jeu peut avoir besoin d'un patch pour différentes raisons : ajout de nouveaux éléments pour le multijoueur, équilibrage des différents camps présents (la plaie des RTS), débogage intensif car le titre est sorti trop tôt, etc. Bref, c'est certain, vous n'aurez plus jamais un jeu finalisé en magasin. Tout fout le camp.**

## America's Army

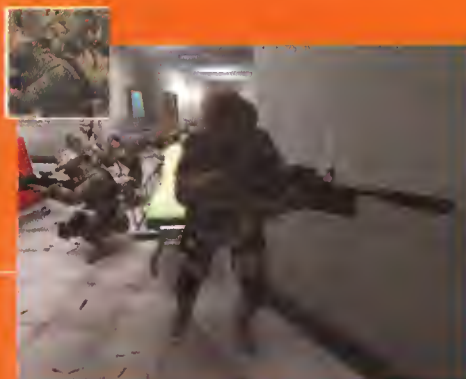
### \_ PATCH 2.1.0 \_

Ce qu'il y a de bien avec ce jeu gratuit, malgré sa forte propagande autour de l'armée américaine, c'est que l'on peut suivre les progrès du moteur d'Unreal Tournament 2004 à moindre coût. En effet, le nouveau système « ragdoll » est maintenant intégré afin de donner un aspect réaliste aux mouvements des soldats qui s'effondrent... Un mode Tournoi fait également son apparition afin de pouvoir enchaîner les cartes préférées des soldats virtuels. Enfin, deux nouvelles maps – SF Village et SF Arctic – ont été ajoutées et il est même possible de piloter un Stryker (un nouveau blindé léger) dans cette dernière.

## Gangland

### \_ PATCH 1.3.0 \_

Il y a des jeux pas terribles qui se voient gratifier d'une série de mises à jour jusqu'à leur sortie en budget, soit pendant six mois. Au final, ils gagnent facile un ou deux points en intérêt mais il faut être patient. C'est bien parti pour Gangland qui en est à son troisième patch pour le moment. Un mode Escarmouche est ajouté à la campagne solo, afin de s'entraîner pour le multijoueur. Les véhicules et les contrats sont enfin corrigés et des salles de discussion ont été ajoutées afin que les joueurs trouvent des parties multi plus rapidement. Mouais, encore deux patches à attendre et cela devrait être bon pour la campagne solo.



## Battlefield Vietnam

### \_ PATCH 1.0.1 \_

Je pensais que Battlefield 1942 avait quitté définitivement cette rubrique. Il était devenu parfait pour le jeu en réseau (à condition de supporter son netcode caractériel), en version 1.6 tout de même hein. C'était sans compter sur son cousin Battlefield 1966, euh Vietnam pardon, qui va nous occuper pendant une bonne année. Minimum. Cette première mise à jour corrige le problème des parties de BF Vietnam qui apparaissaient dans la section BF 1942 sous All Seeing Eye. Des petites optimisations sur le sélecteur de serveurs, des prédictions pour améliorer le mouvement des joueurs et des changements sur l'utilisation du M60 forment le reste des changements que constateront les joueurs en cours de partie.

## Unreal Tournament 2004

### \_ PATCH 3206 \_

Après chaque sortie d'un gros jeu d'action multijoueur, une tripotée de mises à jour apparaissent rapidement. Elles se chargent de corriger les quelques imperfections trouvées par des milliers de fanatiques, qui se rassemblent tous les soirs pour avoir leur dose. Pour cette version 3206, on n'a plus besoin du CD/DVD pour jouer par exemple et les équipes changent maintenant de camp entre deux rounds du mode Onslaught. Une dizaine d'autres changements sont présents et je vous recommande de lire le fichier readme pour en savoir plus.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches.



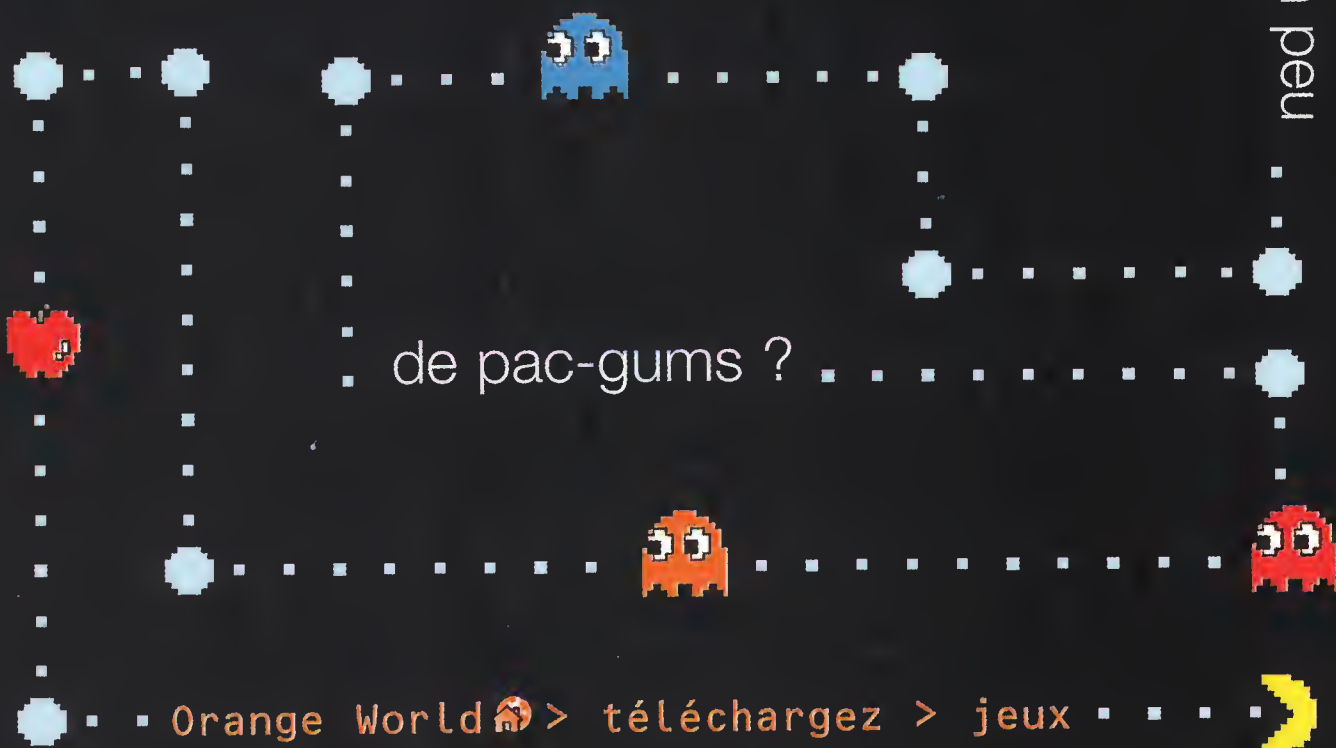


Vous



reprendrez bien

un peu



Orange World > téléchargez > jeux

PAC-MAN



Space Invaders



Tétris



### La collection Jeu des 80's

Dédiée aux fans des 80's, la collection réunit 3 jeux aussi célèbres que légendaires à télécharger sur son mobile : Tétris, Space Invaders et PAC-MAN.



Pour plus d'informations, renseignements au n° vert 0 800 830 800 (appel gratuit depuis un fixe).

Service accessible en France métropolitaine et disponible sur le réseau d'Orange France depuis un mobile compatible (liste des mobiles compatibles sur [www.orange.fr](http://www.orange.fr)). Téléchargement de 2€ à 6€/jeu + coût de la communication WAP.





Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à [courrierjoystick@futurenet.fr](mailto:courrierjoystick@futurenet.fr). Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

## Sortez couvert

J'aime la nouvelle couverture du mag, vous savez, celle du numéro 160. Je l'aime à tel point que lorsque je dors avec mon Joystick, j'ai l'impression de serrer dans mes gros bras de geek une jeune fille qui, en plus, sent bon le papier neuf. Je serais vraiment heureux que vous donniez désormais quelques formes supplémentaires à la couverture, mais aussi que vous la rendiez encore plus douce. Je pourrais ensuite avoir l'impression de faire des choses cool avec une fille, sans avoir à en chercher désespérément. Vous pourriez aussi proposer un abonnement avec ces mêmes accessoires en cadeaux.

Sephiroth

*En bien... euh... écoutez... Content que la couverture vous fasse autant d'effet. Nous vous souhaitons beaucoup de bonheur dans votre... euh... relation avec elle. Pour les accessoires, certains magasins spécialisés se feront une joie de vous renseigner sur le sujet et proposent un assortiment de produits dans lequel vous dénicheriez forcément la perle rare. N'hésitez pas à nous tenir informé si vous attendez un heureux événement. (Nos lecteurs sont formidables, mais purée, la drogue, c'est vraiment mal).*

- Emails de la rédaction :  
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C. Wiz :  
(via) [sebastien.finot@futurenet.fr](mailto:sebastien.finot@futurenet.fr)  
Bishop : [sebastien.finot@futurenet.fr](mailto:sebastien.finot@futurenet.fr)  
Caféine : [arnaud.chaudron@futurenet.fr](mailto:arnaud.chaudron@futurenet.fr)  
Cyd : [cyril.dupont@futurenet.fr](mailto:cyril.dupont@futurenet.fr)  
Faskil : [jean-christophe.detrain@futurenet.fr](mailto:jean-christophe.detrain@futurenet.fr)

## Guerre d'innovation

J'ai remarqué que vous vous plaignez pas mal de la pléthore de jeux basés sur la WW2 ces derniers mois. C'est pourtant un thème particulièrement porteur, non ? Et statistiquement, les chances augmentent de voir un jour de vraies perles sortir du lot. Enfin, je raisonne du point de vue du consommateur averti, fidèle lecteur de votre mag. C'est vous qui essayez les plâtres pour faire le tri évidemment.

Patrice

*Bien sûr, la Seconde Guerre mondiale est une source inépuisable d'inspiration. Ses massacres en règle, ses bombardements à foison, les joies de l'occupation, j'en passe et des meilleures. Ce que l'on reproche n'est pas tant le fait que tous se basent sur cette période que le manque d'originalité dont font preuve les studios de développement :*

*« Bon ben, on va faire un FPS sur la Seconde Guerre mondiale.*

*Attention hein, toutes les armes seront parfaitement modélisées. » Ça marche aussi pour les RTS*

*d'ailleurs : « Dans notre jeu de stratégie temps réel basé en 39-45, toutes les unités seront hyper réalistes. » Mais en dehors de ça, le gameplay est toujours globalement le même. Et ça, c'est pénible.*

## Le monde à l'envers

Juste un petit mail pour exprimer mon étonnement concernant la mise en page du Joystick n°160. En effet, les pages de 43 à 90 sont à l'envers. C'est un détail qui n'est pas bien grave, car j'ai remarqué après quelques recherches que si on fait pivoter le magazine de 180° vers la gauche ou la droite, ces pages deviennent subitement à l'endroit. Étonnant, non ?

Rudy B.

*Effectivement, nous sommes assez surpris. À l'origine, quand on en avait discuté entre nous, on avait finalement décidé de les mettre à l'endroit, pour des questions de prise en main. Nous sommes désolés pour le dérangement, on va envoyer Atomic coller des baffes aux responsables afin de s'assurer qu'ils ne recommencent plus jamais. En revanche, rassurez-vous, les pages 127 à 143 sont bien orientées de 42° sur la gauche ?*

Rappel des règles du jeu :  
Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

par Bishop

# COURRIER

## Piège à consommateurs

Joueur de la première heure, j'ai commencé à programmer des courses de ski représentées par des x et des y sur ZX81 (NDLR : ah, vous aussi ?). Je n'ai jamais osé me lancer dans les MMORPG. Pourquoi ? Ben parce que je trouve l'esprit élitiste et l'approche souvent obscure. C'est là que tu intervies, mon journal favori : pourquoi ne pas faire un gros dossier sur le sujet ? Il y en aurait des infos à donner...

Titisuge

*Mieux qu'un dossier, nous vous avons concocté un hors-série complet sur le multijoueur, avec pratiquement vingt pages dédiées au MMORPG. Fumble vous propose une analyse des différents titres les plus courus, qui devrait répondre à vos questions et Maoh a réalisé un lexique de six pages indispensable pour comprendre le langage un peu bizarre des vieux routiers de ce genre de jeux. Vous devriez pouvoir le trouver en kiosque au moment où vous lisez ces lignes. Vous avez tout l'été pour parfaire vos connaissances à la plage, on vérifiera ce que vous avez retenu à la rentrée.*

## Pas sur les nerds

Je lis votre magazine depuis quelques années maintenant, mais il y a un mot que je n'arrive pas à comprendre. C'est quoi un geek ? Est-ce que le fait de poser cette question fait de moi un geek ?

Encelade

*Bon, je vous épargne l'histoire du mot, les 12 000 définitions possibles en fonction du contexte pour n'évoquer que le sens que nous utilisons. Le geek (prononcer « guik » et pas « djik » pour éviter de passer pour un inculte) est un passionné d'informatique, généralement bidouilleur. Grosso modo, installer Linux pour voir comment ça marche, tester PearPC pour les mêmes raisons, aller bidouiller la base de registre pour optimiser le chargement, installer des logiciels comme Samurize ou DockBar dénote généralement d'un potentiel de geek. Si vous avez déjà fait plusieurs de ces choses, vous en êtes sûrement un. Bienvenue au club.*

## Maîtres du monde

J'ai remarqué dans un autre magazine que l'adresse postale était la même que la vôtre. Du coup, je me demande si tous les magazines de jeux vidéo sont réunis à Levallois ?

m.chaos


*En fait, nous sommes une petite dizaine de personnes à écrire l'intégralité de la presse du jeu vidéo français. C'est un boulot énorme, mais avec un peu d'organisation, on y arrive assez bien. D'ailleurs, personne n'avait remarqué notre magouille avant vous. Bon, il va falloir qu'on change de couverture maintenant qu'on a été percé à jour. On aura qu'à dire que Joystick fait partie du groupe Future Games, qui regroupe une vingtaine de magazines sur l'informatique et que ça expliquerait pourquoi nous avons tous la même adresse postale. Ah là là, je suis trop trop malin moi.*




# PERIMETER™

LE RENOUVEAU DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL


Lancez-vous dans une guerre totale aux commandes d'une civilisation à la recherche d'un futur pour l'humanité !



Déployez un périmètre infranchissable pour défendre et conquérir des territoires.



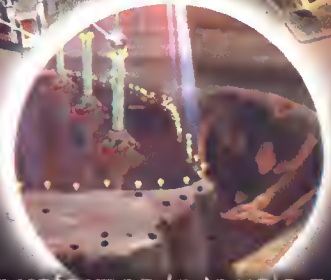
Transformez vos unités grâce aux nanotechnologies pour vous adapter à tous les scénarios de combat.



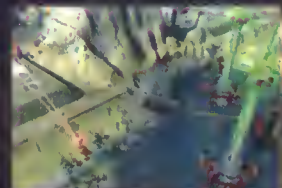
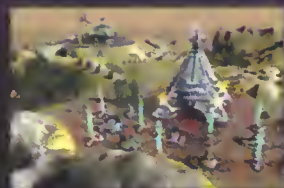
Commandez trois races guerrières, chacune avec des unités, des tactiques et des armes uniques.



Des champs de bataille déchirés par des volcans, des tremblements de terre et des armes secrètes.



Terraformez le terrain pour extraire les ressources énergétiques et créer votre base.



"De loin le RTS le plus impressionnant à ce jour"

Joystick



[www.codemasters.fr/perimeter](http://www.codemasters.fr/perimeter)

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2004 1C Company, K-D LAB Company and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. "Perimeter" is a trademark of K-D LAB Company. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by K-D LAB Company. Published by Codemasters.



PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2

**Q**

u'est-ce que j'étais con quand j'étais jeune ! Je ne dis pas que je me sois terriblement amélioré depuis, mais franchement... Que d'erreurs, que de regrets ! Et c'est pareil pour tout le monde. Regardez Prince, par exemple. Non, pas le chanteur, le héros sans nom de la série Prince of Persia. Il n'y a

pas si longtemps, ce n'était qu'un petit crétin. Prétentieux, qui plus est. Ben moi, je viens de le revoir et il a bien changé ! J'ai carrément pas osé l'appeler Georges Babouche comme Bishop. Matez un peu sa dégaine sur la couv' du mag et dites-moi quel genre de familiarité on peut se permettre avec un type pareil ? Aucune. On dit « Monsieur Prince » et on s'écarte de son chemin en faisant des courbettes. Voilà un gars qui a connu mille batailles, qui a souffert mille blessures et tué mille ennemis. Il a vu mille amis

mourir sous ses yeux. Enfin, au moins un, c'est dans l'intro du jeu. Intro qui, au passage, n'a rien à voir non plus avec les cinématiques du premier épisode (Les Sables du Temps, pas l'original de 1989. Suivez un peu, c'est pourtant simple !). En fait, ni le design, ni les graphismes n'ont plus rien en commun : sang, crasse et sueur, décors sombres et torturés. Même le fameux sable du temps, autrefois brillant comme des paillettes d'or, ressemble maintenant à du bête sable importé de Berk plage.

## Du féérique désenchanté...

**P**ourtant, l'atmosphère n'en est pas devenue réaliste pour autant, Prince of Persia 2 reste bel et bien féérique.

À l'image du prince, seul face à son destin. Et c'est pas glorieux, vu que ce dernier consiste tout simplement à mourir, une punition divine et ultime liée à tous les tracas donnés à l'espace-temps (pauvre bête). Il ne faut pas disperser le sable magique à travers l'univers, ni jouer à Stop-Rewind-Play toutes les cinq minutes avec la dague : c'est mal, un peu comme croiser les flux dans Ghostbusters. Prince, lui, il est 'achement désolé. Même que si on pouvait rappeler à sa niche l'horrible Dahaka, sorte d'incarnation du Destin venue lui botter le cul jusqu'à ce que mort s'ensuive, il ne

**Les Perses sont fourbes** et n'hésitent pas à frapper dans le dos.



GENRE : ACTION BONDISSANTE  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT MONTRÉAL/CANADA  
SORTIE PRÉVUE : Q4 2004

**C'est l'histoire d'un type, il est perse et en plus, il est prince.**  
**Ah, vous la connaissez déjà ? Nan, mais attendez, on n'a pas dû vous raconter la même version. Mon Prince of Persia à moi est plus vieux, bien plus inquiétant et carrément plus violent.**  
**Éloignez les enfants, car Ubi Soft a quitté l'univers de Disney pour celui de Tim Burton ou de Carpenter.**



**Alfred Hitchcock** aura-t-il influencé les designers ?

PAR fumble





PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2

# PRINCE of PERSIA





**Les tentures sont capables**  
de freiner une lame plus aiguisée  
qu'un rasoir. Ça, c'est du tissu  
de qualité !

## Prince Rasoir

*Quand on croit avoir tout vu, genre Lara Croft en vendeuse de bagnoles, on peut toujours compter sur le marketing pour une bonne surprise hilarante. La preuve, voici le pack Gillette « Prince of Persia ». Non, vous ne rêvez pas, ce n'est pas un fake. Sacré Ubi Soft, c'est assez énorme comme coup de pub ! La boîte contient un CD collector avec les versions complètes des deux premiers opus de l'ancienne série, de même que la démo des Sables du Temps. Cela dit, ils ont intérêt de vendre les stocks avant la sortie de PoP2, parce que le prince n'a plus la tronche d'un jeune premier bien propre. En tout cas, la pub ne dit pas si on peut boire l'eau de rasage pour soigner les coupures.*



le referait plus jamais, promis juré. Pas de pot, la justice divine ne l'entend pas de cette oreille – ni de l'autre – et vogue la galère. C'est d'ailleurs en bateau que le héros du goûter (ah c'est pas le même ?) va débarquer sur « une île maudite, abritant les pires cauchemars de l'humanité », dicit le marketing ; et ils s'y connaissent. Pour quoi faire ? Je n'en sais pas plus, si ce n'est qu'il y trouvera sa seule chance de survie. Personnellement, j'ai pu visiter les abords de l'île et quelques intérieurs absolument magnifiques, remplis des pièges, crevasses et autres mécanismes mortels habituels. Son Altesse est donc bien partie pour escalader, sauter, courir sur les murs et cabrioler comme à l'accoutumée. Du fait des graphismes plus fouillés et complexes, le chemin à suivre ne m'a plus paru aussi évident qu'avant. C'est flagrant dans le cas des petites corniches qu'on ne repérera pas forcément au premier coup d'œil. Cependant, le joueur de SdT (les Sables du Temps, ou SoT pour the Sands of Time en V.O.) lambda ne devrait pas être trop perdu dans cette suite. La prise en main reste inchangée et donc excellente. On bondit de mur en mur avec quelques pressions sur un seul bouton. Un coup sur « attaque » et le Prince dégainé son sabre, le plante dans la bannière devant laquelle il passait en planant et descend le long du mur avec aisance, découpant proprement le tissu jusqu'en bas. Arrivé là, on s'attendrait presque à entendre le « coupez ! » d'un réalisateur de films. Vous l'aurez compris, ce petit mouvement est une nouveauté très attendue, la seule que j'aie pu voir dans la catégorie acrobatie.

## « Here comes a new challenger ! »

**V**oyons maintenant un combat typique, au joystick : trois types encerclent le prince, qui dégainé son arme. Pour l'instant, c'est simple : les bases sont toujours présentes à l'identique. L'attaque s'effectue avec un bouton, plus une direction pour viser l'une ou l'autre cible à la suite. Le joueur enchaîne ainsi les ennemis et pare en temps voulu avec un autre bouton. La parade peut aussi être suivie d'une contre-attaque bien vicieuse qu'il faut placer au bon moment. Si le prince est touché et tombe au sol, il peut encore se protéger des coups. Tout ça, on connaît. Une fois remis sur pied, le prince peut sauter sur la tronche des gars dans son style si connu, mais cette fois c'est pour se propulser bien plus loin et attaquer une cible tout à fait différente. On peut donc s'attendre à des échanges toujours plus bondissants. Enfin, on se souvient de la dague du temps, assez pratique pour se débarrasser rapidement d'un ennemi. Oui, mais là, de dague, point. Ce coup-ci, avec le même bouton, on se fait juste un petit saut par-dessus la cible, finger in ze nose. Et c'est là que ça devient surpuissant. Tout d'abord, l'action peut se finir rapidement en projection. À moins que vous ne frappiez l'adversaire dans le dos. C'est pas original, mais un coup bien placé sur un personnage quasi-mort provoquera une décapitation nette et sans bavure. Ou bien, vous exécutez une prise solide de dos, après lui avoir asséné un bon coup dans le tibia (ou est-ce le fémur ? En tout cas, ça fait crac !). Dans cette posture délicate, l'otage pourra vous servir de bouclier, sauf si vous décidez de vous en débar-

**Certaines acrobaties** se feront sur le fil du rasoir. Heureusement, le timing des actions est toujours aussi permissif.







**Les combats m'ont semblé** plus lents et surtout moins confus qu'avant.



**Gillette !** La décapitation au masculiiiiinn !

rasser en le tranchant en deux au niveau du tronc. Puisqu'on vous dit que c'est plus gore qu'avant ! Avec un peu de pratique, on accumule les figures de style époustouflantes et je ne les ai pas encore toutes vues. Comme je suis un dieu, j'ai réussi un coup dont Jean Nicolas, le démonstrateur, était persuadé qu'il ne figurait pas dans la version PS2 à laquelle on a joué : vol d'arme avec décapitation. Ça rappelle beaucoup les prises de jeux comme Soulcalibur et c'est terriblement jouissif. Ensuite, le prince continue de se battre avec les deux armes. Si ce n'est pas votre style, débarrassez-vous du surplus. Un sabre se plante très bien dans un abdomen, lorsqu'il est lancé avec force à moins de dix mètres de distance. Et vous, vous pourrez à nouveau virevolter aisément.

## Des plaies et des bosses

**q**ui dit « explosage » de sbires dit boss de fin de niveau. Et qui dit boss, dit tactiques spéciales. Bah ouais, ça manquait dans le premier Prince of Persia et on a gueulé comme les bons relous que nous sommes. Bonne initiative, puisqu'Ubi Soft Montréal semble à l'écoute. Bref, les Boss, c'est cool, c'est gros. J'en ai vu un et je lui ai poutré la face. Un truc qui faisait trois fois ma taille et qui



**Les affrontements à deux armes** contre une sont déconseillés aux « machairophobes ».

essayait de me piétiner. Moi, le prince de Perse, me piétiner ? Il rigole ou quoi ? J'ai roulé-boulé entre les jambes de ce balourd avant de lui taillader les pieds avec hargne. Pique, pique, pique, roule. Oui, faut pas trop traîner dans le coin parce qu'il frappe très fort ce gros tas. Allez, on y retourne. Pique, pique,... Finalement, le monstre faiblit et met un genou à terre. C'est le moment de lui grimper sur le dos. Évidemment, ça l'exaspère et il essaye de vous choper pour vous faire faire ami-ami avec le mur d'en face. Il faut donc bien surveiller ses mains pendant qu'on lui cisaille la jugulaire, afin de se mettre à l'abri au moment opportun. Un coup à gauche ou un coup à droite, selon les besoins, et on est sauvé. Si tout se passe bien, le boss se fatigue de ce petit jeu et, las, vous laissez planter votre lame dans sa nuque fragile. Couic. Moi, j'ai réussi du premier coup, comme un pro. Bon, O.K. on m'avait montré la technique auparavant. C'est forcément plus dur de com-



**Le boss dont je vous parlais** vous fera perdre la moitié de votre vie au moindre effleurement...

**... C'est pourquoi la pitié** ne sera pas de mise au moment fatidique.







Encore un méchant rasé de près !



Lorsque l'on a suffisamment tapé sur un ennemi, il prend la position dite « de la souffrance ». Mais surtout il change de couleur, c'est le signal pour un finish bien violent.

Au secours les gars, ce gros psychopathe m'a chopé le bras. J'ai peur !



prendre tout seul les différentes étapes. N'empêche, je suis vraiment trop fort. C'est bien la sensation de puissance revendiquée dans Prince of Persia que l'on retrouve ici. En tout cas, Ubi Soft Montréal affirme avoir multiplié les streums dans ce genre-là, avec leurs tactiques propres, et on peut espérer quelques grands morceaux de bravoure dans PoP2. Quoique, j'ai entrevu la tronche du méchant Dahaka pendant une cinématique, ça ne donne pas envie de l'inviter prendre un café.

## Non à la ghettoïsation

Un autre reproche sur les Sables du Temps très en vogue chez les gamers : le cloisonnement du gameplay. Quand on ne pirouettait pas à tout va dans les phases de plate-forme, on bagarrait pendant un bon moment dans celles d'action. Et ainsi de suite, de façon bien séparée. Dans PoP2, les deux aspects seront plus imbriqués. Il faudra mélanger cascades et mêlée, ce qui a permis aux développeurs de mettre au point quelques mouvements tout ce qu'il a de plus merveilleux. Imaginez mon émotion et mes grands yeux mouillés de larmes quand j'ai vu le Prince agripper un poteau d'une main, tournoyer autour en sortant sa lame effilée de l'autre, faisant ainsi voler deux têtes ahuries dans un mouvement fluide et décontracté. Et ça, ce n'était qu'un script de démonstration, la version présentée n'offrant pas encore l'animation requise. Vous allez me dire : ah ouais, mais c'est peut-être du pipeau, faut le voir en vrai, etc. Certes. Et si je vous dis qu'un peu plus loin, je fais mon footing à l'horizontale au-dessus d'une crevasse en évitant les pales d'une espèce de moulin et qu'en arrivant de l'autre côté j'en profite pour

décapiter un type qui traînait là bêtement. Ah ça fait baver, n'est-ce pas ? Le mec, il est là peinard et tout, genre il fait sa ronde ou quoi que ce soit que ces gars-là fassent dans le coin. Et v'là t'y pas qu'un prince de Perse déboule en courant sur le mur, un cimeterre à la main et ssshouch, plus de tête. Si c'est pas con, la vie... Voici donc deux mouvements combinant plate-forme et combat. J'espère bien que ce ne seront pas les seuls, parce que des moments aussi grandioses, j'en veux plein !

## Cap sur la baston

bon là, je crois que vous avez compris que PoP2 sera désigné sous le signe du combat. Faut dire que le reste était déjà pas mal au point. Il est clair que l'on retrouvera tous les éléments de gameplay présents dans le premier, comme les énigmes, mais je n'en ai pas vu dans cette démonstration. Pas plus que je n'ai vu Farah, la princesse collante. On nous promet néanmoins l'intervention d'un personnage féminin « qui ne manque pas d'atouts » au cours de vos nouvelles aventures. Farah ou pas, j'attends de voir ça ! Déjà que le moteur 3D nous en met plein la vue : flou, effet de halo, transparences... Ces techniques m'ont un peu rappelé le style utilisé dans Guild Wars. On ne connaît certainement pas encore toutes les nouveautés, ni tous les ennemis (pas vu les fameux méchants aussi excités que le Prince et capables des mêmes cascades sans doublures), mais l'ambiance hyper travaillée de Prince of Persia 2 suffit à exciter mon imagination et mon impatience. Si le vent de la révolution n'a pas encore daigné s'intéresser à ce titre d'Ubi Soft Montréal, celui du perfectionnisme doit vraiment être à bout de souffle.

- Pour mes dessous de bras, je préfère l'épilation.  
- Ah ouais pas mal.





# Interview

Comme j'avais encore plein de questions en tête sur PoP2, je les ai posées directement à Yannis Mallat, le producteur du titre. Eh ben c'est pas facile de lui tirer les vers du nez, à ce bougre-là.



**Le prince a perdu son innocence** dans les bras de Jade, le moteur 3D du premier PoP. Voici un petit comparatif pour vous rafraîchir la mémoire.



*Joystick : Commençons par ce qui frappe le plus au premier coup d'œil : le design. Pourquoi une évolution aussi radicale ?*

Yannis Mallat : Très tôt dans la conception, nous avons axé notre développement sur les expériences et les différentes émotions que nous voulions faire ressentir au joueur. D'une part, le sentiment d'oppression et d'autre part, le sentiment de puissance. Nous avons traduit cela concrètement avec un scénario très riche et très angoissant dans lequel le joueur devra se sauver d'une mort inévitable dans un univers plus noir, plus menaçant. Nous avons donc défini des tons, des lumières et des ambiances très différents de PoP-SoT. Ainsi que des ennemis redoutables, plus impressionnants. Bien sûr, nous donnons au joueur les moyens de faire face à ce nouvel environnement hostile. Le nouveau Prince est plus mûr et plus dur. Il a acquis une expérience dans le combat qui lui permet d'assener des coups plus assurés et plus violents. Ensuite, le nouveau système de combat offre la possibilité de définir son propre style. Il était important pour nous que le joueur, au travers du maniement du Prince, ressente un réel sentiment de puissance et de liberté.

*Le Prince semble toujours aussi « poseur ». Y aura-t-il cependant des répliques et des réflexions un peu moins adolescentes ? La voix de doublage sera-t-elle plus mature ?*

YM : Le Prince est un personnage sûr de lui, qui n'hésitera pas à provoquer ses ennemis. Il a vieilli depuis les aventures de PoP-SoT. Il est désormais plus adulte, et son caractère s'est renforcé. Les dialogues, mais surtout son attitude, exprimeront cette évolution et bien entendu le doublage sera adapté en conséquence.

*Pouvez-vous nous parler de vos influences pour le scénario ?*

YM : Concernant le scénario et l'atmosphère générale du jeu, nous nous sommes surtout tournés vers les films d'angoisse voire d'horreur. Nos sources



**Retrouvez Yannis** et des images qui bougent de PoP 2 sur le DVD.

d'inspiration ont été très diverses : « Alien » en est un bon exemple avec son atmosphère haletante, inquiétante... Des films épiques comme un « Lord of The Rings » avec ses univers si fascinants, ou encore quelques artistes d'inspiration gothique, tels que Brom, nous ont aussi beaucoup apporté, tout comme la réalité du monde antique perse. Sur le plan des combats et leur mise en scène, nous nous sommes surtout inspirés des films de cape et d'épée et des films de Hong Kong.

*Je n'ai aucune idée sur la façon dont sera géré le sable du temps dans cet épisode. Et vous ?*

YM : Un peu quand même. Nous souhaitons avant tout enrichir les utilisations possibles du temps, et surtout inciter fortement le joueur à les employer. Imaginez attaquer une horde d'ennemis dont le temps est ralenti alors que vous attaquez toujours à la même vitesse ; vous décuplez votre potentiel d'attaque. C'est l'une des utilisations possibles.

*Casser des tonneaux et des vases, ça ne servait pas à grand-chose dans SoT. Qu'en est-il dans PoP2 ?*

YM : À partir du moment où vous donnez une arme à un personnage dans un jeu, les joueurs veulent l'utiliser sur tout ce qui les entoure et que cela ait une influence. Casser des objets c'est simple et finalement, ce ne sera peut-être plus si futile que ça...

*À part ça, sans rire, c'est réellement le moteur Jade que j'ai vu tourner là ?*

YM : Eh oui. Le moteur Jade, un moteur développé par les studios d'Ubi Soft, est exceptionnel. Déjà sur PoP-SoT, les capacités techniques des consoles avaient été quasiment atteintes. Sur PoP2, nous avons revu notre façon de construire les niveaux, nous avons optimisé le moteur pour gagner en performance... Au final PoP2 devrait se positionner comme un des plus beaux jeux sur les consoles actuelles et PC.





## Insert coins ♀ Continue

On savait les Gameboy très en vogue dans les milieux de la musique électronique allemande (même les illustres Mouse on Mars se sont fendus d'un album composé sur l'engin de Monsieur Nintendo). On va désormais avoir droit, dans un tout autre registre, aux Gameboy électrocardiogrammes. Il suffit de lui insérer une cartouche spéciale, bricolée par des étudiants strasbourgeois, d'y relier des électrodes et hop, le tour est joué : on peut suivre les battements du cœur du patient en temps réel, comme avec un vrai tamagoshi. Et vu qu'il n'y a pas de modification matérielle sur la machine, une fois que le cœur a cessé de battre, ben ça redevient une console tout à fait ordinaire.

J'aurais aimé vous dire que les vacances seront trop courtes pour profiter de la tonne d'excellents jeux qui arrivent. Que tout éloignement avec votre machine chérie sera un crève-cœur, que vraiment la plage aura du mal à rivaliser avec votre souris. Mais non. À moins d'avoir une pile de jeux en retard, ce n'est pas avec la production du mois que vous éviterez les coups de soleil. L'approvisionnement sera maigre en juillet/août – seulement 11 tests dans ce numéro, avec en prime un nombre de mauvaises notes assez effrayant – et certaines stars attendues au tournant ont bel et bien raté le virage : Thief 3, alias Dark Project : Deadly Shadows, déçoit. La larme à l'œil, Atomic a pris soin de détailler sur six pages sa liste de doléances en concluant sur une note que certains ne manqueront pas de trouver trop haute, mais que les fans de la série comprendront. Dans un registre tout à fait différent, je précise que, oui, nous sommes au courant que Prince of Persia 2, le vrai, est sorti il y a bien longtemps, mais comme Ubi Soft n'a toujours pas trouvé de sous-titre pour remplacer Les Sables du Temps au moment où nous mettons sous presse, va falloir faire avec. J'allais oublier de faire un peu de pub éhontée pour notre hors-série multijoueur, en kiosque jusqu'à fin juillet. Outre le DVD gargantuesque, je signale aux frileux du MMORPG qu'il y a dedans un dossier de vingt pages pour découvrir cet univers un peu à part dans le monde du jeu vidéo, ainsi qu'un lexique complet pour décrypter le langage des vieux routards qui hantent les serveurs depuis des années. Eux, ils savent que nous sommes en été juste parce qu'il faut fermer les volets pour éviter les reflets sur l'écran...

HEUREUSEMENT QU'ILS ONT PAS CONVERTI LA GAMEBOY EN THERMOMÈTRE

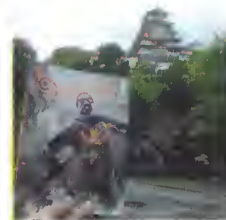


JOY et vous

# DITO

Caféine

Et hop, grâce à un lecteur fortuné (ou très doué avec Photoshop), voici le premier Joystick au Japon ! Le monsieur est d'ailleurs tellement fan du pays qu'il nous en tartine des pages entières sur son site perso : <http://himeji2004.free.fr/>. Voilà, comme ça, je lui fais sa pub. Les autres, continuez à nous envoyer vos clichés à [joystick@futurenet.fr](mailto:joystick@futurenet.fr).



## Figure n°15 LE MÉLÈZE



Au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Dans toutes les directions, à perte de vue, des arbres. Une immense forêt sombre et dangereuse. « C'est mon pays, c'est l'Empire. » Planant au-dessus de la clairière, le guerrier écrase une larme de fierté avant que la gravité ne l'emporte sur la force du Troll qui vient de le projeter par-delà les cimes. L'homme retombe. Chplok. Ahhh la poésie de Warhammer ! On espère être autant inspiré par le MMORPG basé sur ce charmant univers de jeu de rôle, si pittoresque et rongé par le Chaos. Déjà, la flore joyeusement hostile pourrait bien être au rendez-vous, grâce à la technologie SpeedTree (celle dont on parlait en news pour Medieval Lords, le mois dernier) que les développeurs viennent de se payer. Je suis impatient de le voir tourner ce moteur de gestion de futurs meubles Ikea, moi. J'espère qu'il tient ses promesses.





# Gardez la monnaie

Ça y est, on va pouvoir faire du business avec les martiens ! Enfin, dès qu'ils arrivent quoi. Mais c'est bon, on est prêt, on a la monnaie qui va bien. Le Galacto, que ça s'appelle. De la monnaie pour E.T. gravée par quelques allumés, observateurs d'O.V.N.I. chez l'Oncle Sam. On ignore encore si la Banque Mondiale, dans un accès de grand n'importe quoi, va valider la chose. Mais pour l'instant, même si la monnaie circule déjà entre amateurs de soucoupes, dans la vraie vie des gens qui ont un cerveau en marche, ça vaut juste que dalle. Selon Kiril Kenew, responsable de cette fofoormidable idée, « les aliens attendent juste qu'on arrête de se taper dessus pour venir faire du commerce avec nous. Autant qu'il y ait déjà une monnaie officielle de l'espace. » Oui, c'est une super bonne idée, ça, Kiril. Comme ça, quand les vilains envahisseurs qui nous observent en fourbes

C'EST TROP BIEN ! DEPUIS L'INVENTION DU GALACTO, ON A TROUVÉ PLEIN DE TRUCS RIGOLOS À FAIRE AVANT DE FAIRE PÉTER LES PLANÈTES HABITÉES !



## Télex

Focus fait des cadeaux. Ses anciennes gloires

(Cossacks : European Wars et Sudden Strike) sont à moins de 10 euros chacune.

small is beautiful

## small is beautiful

Voilà que le site [www.DVDfr.com](http://www.DVDfr.com) cherche encore des poux dans la tête de Disney, à cause de quelques images modifiées. On connaissait la soi-disante censure exercée sur le DVD de l'intégrale Tex Avery, c'est au tour du collector du « Monde de Nemo » d'être revisité par les doigts de fée de ce gentil marchand de rêveur. En bonus, le court métrage « Knick Knack » (1991) nous montrait une belle femme en maillot de bain et une sirène, avec toutes deux une poitrine plus que généreuse. Bon, ben, ils ont viré les

gros seins. Et alors ? Tout ce que ça montre, c'est que Disney préfère les petits seins et je les comprends ! Il n'y a rien de politiquement correct dans le fait de ne pas aimer les gros trucs et de le faire savoir, au contraire. C'est pour ça qu'ils n'ont pas voulu distribuer le film du gros Moore, d'ailleurs. Censure ?

Fascisme idéologique ? Bah, vous voyez le mal partout...

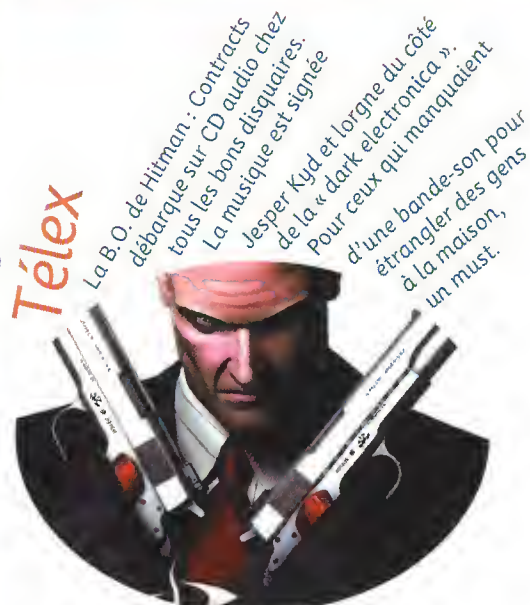
BAH OUI, ILS TROUVAIENT QUE LES ANCIENNES ÉTAIENT TROP VOYANTES



small is beautiful

## Pipe, violon et opium sur PC

Vous vous souvenez peut-être de Voyage au centre de la Terre, le jeu d'aventure de Frogwares ? C'était pas super réussi, on espère donc que leur prochain titre, Sherlock Holmes : The Silver Earring, sera un peu plus abouti. Frogwares continue de s'intéresser aux écrivains du XIX<sup>e</sup> siècle, ce qui dénote un bon goût indéniable. Par contre, une réalisation du XXI<sup>e</sup> serait la bienvenue, un gameplay raté ayant complètement plombé leur dernier titre. L'histoire commence par une mort mystérieuse à élucider : un important industriel succombe à une étrange blessure, en public, lors d'une soirée de gala qu'il a organisée pour dévoiler les projets de son entreprise. Le jeu vous donnera le contrôle du fameux détective, mais aussi de son non moins fameux assistant, le docteur Watson. Il paraît qu'un « fan » a écrit le scénario, ce qui, bien entendu, ne veut absolument rien dire. À la limite, si on nous avait dit George Lucas, on aurait un petit peu eu peur. Mais là non, tout roule. On verra bien si le résultat est à la hauteur. Compléments d'enquête sur [www.sherlockholmesgame.com](http://www.sherlockholmesgame.com).







## Cours, Forrest ! Cours !

Chic alors, les premiers screenshots de Runaway 2 viennent d'arriver. À part ça, pas grand-chose à en dire : le héros insipide du premier épisode est de retour, on l'espère plus en forme, le jeu sera manifestement toujours en 2D et on n'a pas la moindre idée de ce qu'il va raconter, ni s'il sera bien, ni si les développeurs meurent dans d'atroces souffrances à la fin... Mais on le suit quand même, au cas où j'aurais fait mon deuil du genre trop tôt.



Ça faisait longtemps qu'on ne nous avait pas fait le coup du Diablo dans l'espaaaaace. La dernière fois, c'était avec Harbinger et bon, on aurait préféré l'éviter. Ce coup-ci, c'est Nobilis qui nous annonce Space Hack, un RPG action de chez Rebel Mind ([www.rebelmind.com](http://www.rebelmind.com)). Mais si, vous connaissez : ce sont les mecs qui ont fait Grom. Mais siii, le Diablo-like qui s'était payé un 2 en intérêt dans le Joy 146... Ouch. Bon O.K., laissez tomber. Qui sait, ils ont peut-être appris à faire un jeu depuis ? Après tout, ça demande combien de neurones pour comprendre que des jolis graphismes ne suffisent pas ? Pas tant que ça ! C'est plein d'aliens, de vaisseaux, d'armes... Allez, soyons optimistes, ça pourrait se révéler rigolo à jouer ! Et puis il fait beau ! Et c'est les vacances ! La vie est belle ! Non, laissez-moi rêver, laissez moi courir nu dans la montagne ! Non, pas la piqûre !

Aieeeee.



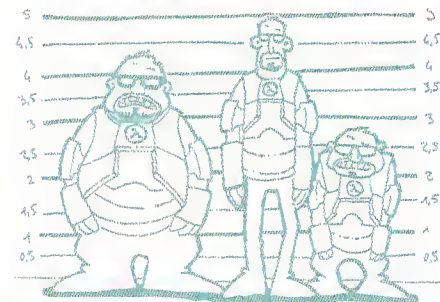
L'ESPOIR FAIT VIVRE L'ESPOIR FAIT VIVRE L'ESPOIR FAIT VIVRE L'ESPOIR FAIT VIVRE L'ESPOIR FAIT VIVRE

## Pipeau Parade

alors, ça y est, l'E3 est terminé et comme chaque année, on ne peut pas passer à côté des nombreux « E3 awards » distribués par certains sites et magazines spécialisés. On apprend ainsi qu'Ubisoft en a récolté un paquet : Prince of Persia 2, Splinter Cell 3, Everquest II... Bref, que des jeux pas sortis, pas finis et auxquels ils n'ont probablement pas pu toucher plus de cinq minutes. À ce stade-là, ce n'est plus du journalisme, c'est de la voyance. Et ça, on a beau essayer de faire pareil avec notre Fumble radioactif, ça marche juste pour repérer le rayon spiritueux dans n'importe quel supermarché terrien.



Imaginez-vous saoul comme un cochon, en train de tituber vers les toilettes parce que bon, après la dixième bière, faut y aller. Dans un éclair de lucidité, vous relevez la cuvette... Et là, stupéfaction, une voix féminine s'adresse à vous : « Bonjour, qu'avez-vous en tête, là ? Remettez le siège en place, vous n'allez certainement pas uriner debout... Vous allez en mettre partout... » La réaction est immédiate : vous videz votre vessie dans, sur et autour des gogues, en hurlant que « Je fais ce que je veux avec ma \$%x@, espèce de #&!\$ù\* !! ». Vous accompagnez ce message diplomatique de plusieurs coups de pied dans la cuvette avant de déverser le contenu de votre estomac sur le réservoir et de vous endormir par terre. C'est pourquoi Alex Benkhardt, Allemand et inventeur du « WC Ghost », bidule parlant qui se colle sous la lunette des toilettes, tente de vendre son gadget en Angleterre, au Canada et en Italie, mais pas en France. Aucune chance de succès.



Plusieurs suspects viennent d'être arrêtés aux quatre coins de la planète, dans le cadre de l'enquête sur le vol du code source d'Half-Life 2. Le jeu, lui, court toujours.

telex



REFAITES L'HISTOIRE



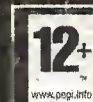
# RISE OF NATIONS

THRONES AND PATRIOTS  
L'EXTENSION OFFICIELLE DE RISE OF NATIONS



-823      0      +645      +1535      +2009

Du Nouveau Monde, à la guerre froide, en passant par Napoléon ou Alexandre le Grand... Du socialisme au capitalisme, et du despotisme à la République... Choisissez votre mode de gouvernement et une des 6 nouvelles nations (Américains, Néerlandais, Perses, Indiens...) pour l'amener à son apogée et à une domination totale... Que ce soit en mode solo ou multijoueur, préparez-vous : *Thrones and Patriots*, l'extension officielle de *Rise of Nations*, l'un des meilleurs jeux de stratégie sur PC, arrive. Toute l'histoire de l'humanité est entre vos mains. Extension, jeu original nécessaire pour jouer. [www.microsoft.com/france/jeux/thronesandpatriots](http://www.microsoft.com/france/jeux/thronesandpatriots)  
Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Crédit photo : NASA.





# Les tutures de mon enfance

À l'E3, on ne rencontre pas que des gros éditeurs nantis qui se la pètent dans des stands démesurés, blindés de boules à facettes et autres bombasses en petite tenue. Il y a aussi de petits développeurs, au fond d'un bureau minuscule, dans une arrière-salle sombre, qui agitent les bras frénétiquement pour se faire remarquer. Tenez, prenez Load Inc ([www.loadinc.net](http://www.loadinc.net)) par exemple : des anciens d'Ubi Soft (Pod, notamment) qui bossent en ce moment sur Mad Tracks, un petit jeu de voitures pas comme les autres. En effet, pas question ici d'enfoncer l'accélérateur en permanence, il vous faudra remonter un petit ressort à intervalles réguliers pour gérer la propulsion de votre bolide. Le prototype qu'on nous a montré était plutôt fun, avec des bons gros morceaux de Renderware dedans et quelques modes de



jeu originaux. Le projet en est encore au premier stade de développement et ne devrait pas être finalisé avant un an. Mais les gens de Load Inc. cherchent déjà activement un éditeur. Si vous avez un bon pactole qui pionce et une furieuse envie de rejoindre la grande famille du jeu vidéo, foncez, ils n'attendent que vos sous.



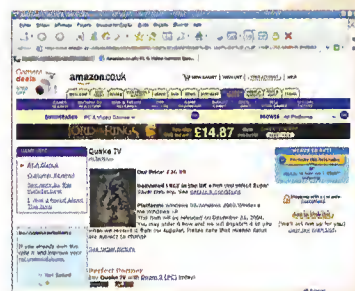
## Patron, un verre de rouge et un petit jaune !

Aux États-Unis, on aime bien exposer au grand public les torts et les méfaits des gens pas tout à fait moraux. Ça excite ceux qui aimeraient en faire autant. Par exemple, en Ohio, une nouvelle loi fait tomber l'opprobre du peuple sur les conducteurs condamnés pour avoir roulé en état d'ivresse. Ils seront désormais obligés d'utiliser une plaque d'immatriculation spéciale, écrite en rouge sur fond jaune. C'est carrément humiliant, surtout pour la famille du fautif qui n'a peut-être pas le temps de changer de plaque à chaque fois qu'elle veut utiliser la bagnole. Enfin, aux States, hein... Ce ne sont pas toujours de fins psychologues. Et puis chez nous, ce n'est pas mieux. Pensez au rouge sur vert pour dénoncer les membres du corps diplomatique, ces pédants qui se croient tout permis dans leurs jaguars. On a même le rouge sur blanc pour repérer les Belges, célèbres amateurs de bonnes bières. Quant aux diplomates belges...

# 2 Deux de tension



Si vous avez toujours rêvé d'être George W. Bush, vous êtes un grand malade. Mais on a peut-être de quoi vous soigner. Aux commandes de The Political Machine, vous allez pouvoir revivre les plus mémorables campagnes électorales américaines de ces dernières années. Vous pourrez bien entendu jouer des morts, puisque Ronald Reagan sera également de la partie. Le concepteur du jeu annonce que son bébé nous permettra de mieux comprendre les obscures intrigues politiques qui se trament dans l'ombre des partis. Du coup, Disney a immédiatement annoncé qu'ils refuseraient de le distribuer. Ça tombe bien, on ne leur avait pas demandé : Ubi Soft s'en charge. Pour le moment, les screens sont très moches et comme c'est développé par Stardock Corporation (Galactic Civilizations), on va attendre un petit peu avant de sortir le Stars & Stripes.



## Achetez demain, payez AUJOURD'HUI

Sur Amazon, la vente pro-active n'est pas un vain mot qu'on balance lors des soirées d'entreprise pour faire genre. Non, on prend ça très au sérieux. C'est pourquoi on peut déjà se procurer sur leur site une version définitive de Quake 4 (toujours annoncé pour fin décembre 2004, dans le monde réel) pour la modique somme de 40 euros. Je ne sais pas très bien comment ça fonctionne. Je suppose qu'ils mettent leurs clients dans des DeLorean et les balancent six mois plus tard où une hôtesse en petite tenue leur remet leur jeu. Ou alors, ils attendent patiemment trois ans que le jeu sorte enfin pour de vrai et l'envoient à l'acheteur. Oui, ça me paraît plus logique. Enfin, cela dit, même dans le doute, quand on voit que les clients d'un Quake 4 ont aussi craqué pour Duke Nukem Forever, Half-Life 2 et S.T.A.L.K.E.R., on est rassuré, on file son numéro de CB.





Départ d'incendie suite à l'explosion d'une voiture dans une arrière-cour. Une nouvelle mission pour nos valeureux pompiers.

► GENRE : SIMULATION DE POMPIER  
► ÉDITEUR : FOCUS  
► DÉVELOPPEUR : MONTE CRISTO/FRANCE  
► SORTIE : OCTOBRE 2004

## FIRE DEPARTMENT 2

P

ompier, c'est un peu comme testeur de jeux vidéo : c'est le métier d'une vie, le genre de profession qu'on exerce toujours par passion plus que par opportunisme, tant les conditions de travail sont rudes et le danger omniprésent. Cependant, vous rêvez de faire craquer les gonzesses avec un bel uniforme mais n'avez aucun désir de prendre des risques ? Pas de panique, Fire Department 2 revient pour vous aider. Dans cette nouvelle version, il est toujours question d'éteindre de gros incendies, mais cette fois les petites erreurs qui venaient entacher le gameplay du premier semblent être parties sous des jets d'eau à haute pression. Vos hommes sont plus autonomes : face au danger ils peuvent éteindre les flammes alentours ou même courir à travers tout le niveau pour tenter de repousser la moindre flammèche rebelle. Pour apporter un peu plus de réalisme, l'équipe s'est fendue d'un moteur de simulation de feux et fumées qui permet de se débarrasser des scripts qui encombraient péniblement le plaisir du jeu du premier opus. En bonus, des cartes plus grandes et plus dynamiques, de nouvelles unités (dont une cynophile), plus de dix véhicules, de nouveaux scénarios, un nouveau moteur 3D et tout un tas de trucs dont nous vous parlerons dans le test du jeu. Lustrez vos casques et préparez la grande échelle pour octobre 2004, date de sortie prévue.

BISHOP

Bien sûr, j'ai laissé le feu se répandre à tout le quartier résidentiel sciemment. Parce que bon, c'est joli non ?



SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU  
48H CHRONO

EN

04.73.600.018

WWW.CENTURY-SOFT.COM

version française

nouveautés\*

à paraître

	prix Euros
AJAS.....	37.00
ASTERIX & OBLIX XL.....	33.00
CHAOS LEAGUE.....	42.00
COMBAT ELITE paratroopers.....	37.00
CRUSADER KINGS.....	42.00
CYCLING MANAGER 4.....	41.00
DARK PROJECT deadly shad.....	48.00
EVANY.....	29.00
GOthic 2.....	37.00
GORKY ZERO.....	29.00
GROUND CONTROL 2.....	42.00
JOINT OPERATIONS typhoon.....	46.00
LEGENDS OF WRESTLING 3.....	37.00
NEW YORK POLICE judicio 2.....	42.00
SHELLSHOCK NAM 67.....	46.00
SHREK 2.....	42.00
SOLDIERS HEROES OF WW2.....	45.00
SPELLFORCE scénario.....	29.00
SPIDERMAN 2 THE MOVIE.....	42.00
TRANSPORT GIANT.....	46.00
URU ages of beyond scén.....	29.00
WAR TIMES.....	42.00
WARLORDS BATTLECRY 3.....	42.00
WORLD champ snooker 04.....	42.00

AFRICA KORPS vs desert rats.....	42.00
AGE OF EMPIRE 2 GOLD.....	36.00
AGE OF MYTHOLOGY.....	36.00
AGE MYTHOLOGY scén Titan.....	36.00
ANNO 1503 scénario.....	22.00
ARMED & DANGEROUS.....	46.00
BATTLE ENGINE AQUILA.....	29.00
BATTLE MAGES.....	42.00
BATTLEFIELD 1942 deluxe.....	48.00
BATTLEFIELD VIETNAM.....	48.00
BEYOND DIVINITY.....	42.00
BILBO LE HOBBIT.....	42.00
BLACK HAWK team sabre.....	25.00
BLITZKRIEG.....	29.00
BLITZKRIEG burning horizon.....	29.00
BREED.....	34.00
C&C GENERALS + scénario.....	48.00
C&C GENERALS scén zero.....	29.00
CALL OF DUTY + dvd stealing.....	45.00
CHAOS LEGION.....	39.00
CHASER.....	29.00
CHESSMASTER 9000.....	29.00
CHEVALIERS batho voynich.....	32.00
CHICAGO 1930.....	36.00
COLD ZERO.....	39.00
COLIN MC RAE RALLY 4.....	44.00
COMBAT FLIGHT SIMUL.....	43.00
COMBAT MISSION 3.....	34.00
COMMANDOS 3 dest berlin.....	29.00
CONAN.....	37.00
CONFLICT DESERT STORM 2.....	45.00
COUNTER STRIKE cond zero.....	27.00
DEADMAN'S HAND.....	29.00
DEFENDER OF the crown.....	42.00
DEUS EX INVISIBLE WAR dvd.....	45.00
DUNGEON SIEGE Aranna.....	29.00
EGYPTE 3 destin de romes.....	42.00
EMPIRE OF MAGIC.....	42.00
ENTER THE MATRIX.....	29.00
ETHERLORDS 2.....	42.00
EURO 2004 PORTUGAL.....	48.00
FAR CRY dvd.....	46.00
FIFA 2004.....	48.00
FIRE DEPARTMENT.....	29.00
FLIGHT SIMULATOR 2002.....	45.00
FLIGHT SIMULATOR 2004.....	59.00
FREEDOM FIGHTERS.....	45.00
FREELANCER.....	29.00
FRONTLINE COMMAND WW2.....	39.00
GALACTIC CIVILIZATIONS.....	42.00
GANG LAND.....	42.00
GTA VICE CITY.....	29.00
HALF LIFE ANTHOLOGIE.....	30.00
HALO.....	29.00
HARRY POTTER école sorcier.....	24.00
HARRY POTTER AZKABAN.....	48.00
HEROES M & M 4 GOLD.....	39.00
HITMAN 3 contracts.....	45.00
IL 2 FORGOTTEN expansion.....	29.00
IMPOSSIBLE CREATURES.....	29.00
IN MEMORIAM on line.....	36.00
JACK L'ÉVENTUREUR.....	37.00
JEANNE D'ARC.....	42.00
JEDI KNIGHT 3 jedi academy.....	48.00

KNIGHTS of the old republic.....	46.00
KNIGHT OF THE TEMPLE.....	37.00
KNIGHTSHIFT.....	42.00
KOREA FORGOTTEN conflict.....	30.00
L'ENTRAÎNEUR saison 2004.....	42.00
LA GUERRE DE 100 ANS.....	29.00
LA GUERRE DE L'ANNEAU.....	42.00
LES EXPERTS 2 las vegas.....	39.00
LEGACY OF KAIN defiance.....	46.00
LFP MANAGER 2004.....	44.00
LOCK ON.....	45.00
LORDS OF THE REALM 3.....	29.00
MANHUNT.....	44.00
MASSIVE ASSAULT.....	39.00
MAX PAYNE 2.....	29.00
MEDAL OF HONOR complet.....	48.00
MIDNIGHT CLUB 2.....	29.00
MORROWIND édité complet.....	29.00
MOVE 2 PLAY + webcam.....	45.00
NBA LIVE 2004.....	48.00
NEED FOR SPEED underground.....	46.00
NEVERWINTER NIGHTS.....	22.00
NEVERWINTER NIGHTS gold.....	44.00
NEVERWINTER NIGHTS scén 2.....	28.00
NHL 2004.....	48.00
NO MAN'S LAND.....	29.00
NO ONE LIVES: contrat jock.....	29.00
PAINKILLER.....	45.00
PERIMETER.....	44.00
POOL PARADISE.....	20.00
PRINCE OF PERSIA sand time.....	29.00
PRO evolution soccer 3 dvd.....	20.00
PRO RUGBY MANAGER.....	42.00
RAILROAD PIONEER.....	46.00
RALLISPORT CHALLENGE.....	29.00
RAVENSHIELD scén Athena.....	29.00
RAYMAN 3.....	25.00
RC CARS.....	20.00
RED FACTION 2.....	21.00
RISE OF THE NATIONS.....	36.00
RISE OF NATIONS scénario.....	29.00
RUNAWAY a road adventure.....	29.00
SACRED.....	45.00
SALAMBO.....	30.00
SCHIZM 2.....	42.00
SCRABBLE 2003.....	25.00
SEIGNEURS ANNEAUX retour.....	48.00
SECRET WEAPONS normandy.....	45.00
SILENT HILL 3 dvd.....	29.00
SILENT STORM.....	45.00
SIM CITY 4 édition deluxe.....	48.00
SIMS ÉDITION DOUBLE deluxe.....	48.00
SINGLES.....	33.00
SOLDIER.....	45.00
SPARTAN.....	39.00
SPELLFORCE.....	45.00
SPLINTER CELL.....	29.00
SPLINTER CELL PANDORA.....	44.00
STEALTH COMBAT.....	25.00
SUPER CAR STREET challenge.....	20.00
SYBERIA 2.....	45.00
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL.....	45.00
TERMINATOR 3 war machine.....	46.00
THE WESTERNER.....	42.00
TIGER WOODS TOUR 2004.....	48.00
TOCA RACE DRIVER 2 dvd.....	44.00
TRACKMANIA power up.....	29.00
TRAIN SIMULATOR.....	29.00
TRAINS DE NUIT scén train sim.....	29.00
TRUE CRIME STREETS OF L.A.....	46.00
TUROK EVOLUTION.....	22.00
UFO AFTERMATH collector.....	37.00
UN VOISIN D'ENFER 2.....	29.00
UNREAL TOURNAMENT 2004.....	45.00
URU ages of beyond myst.....	29.00
V-RALLY 3.....	35.00
VICTORIA.....	42.00
VIETCONG + scénario.....	39.00
VIETCONG FIST ALPHA.....	15.00
WANTED GUNS.....	29.00
WAR AGE OF IMPERIALISM.....	29.00
WARCRAFT 3.....	32.00
WARCRAFT 3 frozen throne.....	32.00
WARCRAFT 3 battle chest.....	46.00
WARLORDS 4.....	45.00
WARRIOR KINGS BATTLE.....	36.00
WORLD championship rugby.....	36.00
X-PLANE version 7.....	46.00
X2 THREAT.....	45.00
XIII.....	29.00
YAGER dvd.....	25.00
ZOO TYCOON collection.....	43.00

## CD PROMO

NOUVEAUTÉS\*

AGAINST ROME.....	20.00
ALEX LEDERMANN 3.....	16.00
BATTLE OF BRITAIN 1.....	20.00
BEYOND GOOD EVIL.....	16.00
BLACK HAWK DOWN.....	16.00
DESERT THUNDER.....	16.00
GROM.....	16.00
HEAVEN & HELL.....	16.00
ICEWIND DALE 2.....	16.00
MOON TYCOON.....	16.00
NORROWIND.....	16.00
PIRATES CARIBBEE.....	16.00
PROJECT NOMADS.....	16.00
TONY TOUGH.....	16.00
WC POOL 2004.....	20.00

16 Euros

3D GAMEMAKER.....	16.00
AGE OF EMPIRE GOLD.....	16.00
AGE OF WONDERS 3.....	16.00
ALIENS PREDATOR 2 GOLD.....	16.00
ANNO 1503.....	16.00
ARCHANUM.....	16.00
ARX FATALIS.....	16.00
BLAZERS 2.....	16.00
BALDRIC GATE 2.....	16.00
BATTLEZONE 2.....	16.00
BENCH LIFE.....	16.00
BEETLE CRAWL CUP.....	16.00
CALL TO POWER.....	16.00
CHROME.....	16.00
CIVILIZATION 3.....	16.00
CLIVE BARBERS UNWINDING.....	16.00
COMMANDOS + SCHWARZ.....	16.00
COMMANDOS 2.....	16.00
CONFLICT DESERT STORM.....	16.00
COSSBICK EUROPEAN WAR.....	16.00
CRIME SCENE INVESTIGATION.....	16.00
DARK REIGN 2.....	16.00
DARK 2 GOLD.....	16.00
DIE HARD NAVATORIA PLAZA.....	16.00
EMPEREUR l'empire du milieu.....	16.00
EUROPEAN.....	16.00
FIFA 2002 COURE DU MONDE.....	16.00
GTA 2.....	16.00
GTA 3.....	16.00
HALF LIFE.....	16.00
HEAVY METAL BARK.....	16.00
HEROES OF M&M 4 continuing.....	16.00
HIDDEN & DANGEROUS.....	16.00
HIDDEN & DANGEROUS 2.....	16.00
HITMAN 2.....	16.00
HOTEL GIANT.....	16.00
INDY 500 LE TOMBOLA EMPEREUR.....	16.00
INDUSTRIAL GATE 2.....	16.00

20 Euros

AMERICAN CONQUEST.....	16.00
BOND 007 NIGHTFIRE.....	16.00
C&C ALBERT ROUGE 2.....	16.00
CIVIL WAR 1.....	16.00
COON MC RAE RALLY 3.....	16.00
CYCLING MANAGER 3.....	16.00
DIVINE DIVINITY.....	16.00
EMERGENCY FIREFIGHTER 1.....	16.00
FIFA 2003.....	16.00
GHOST MASTER.....	16.00
GRAND RECON GOLD.....	16.00
IGI 2 COVERT STRIKE.....	16.00
JUDGE DREDD.....	16.00
LFP MANAGER 2003.....	16.00
MERCHAVIT PRINCE 2 1.....	16.00
OPERATION FLASH POINT complet.....	16.00
TOCA RACE DRIVER.....	16.00

Catalogue PlayStation 2, Xbox...  
gratuit sur simple demande

**PORT GRATUIT**  
POUR TOUTE COMMANDE  
de plus de 60 Euros\*

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....	TITRES.....	PRIX.....
PRENOM.....		
ADRESSE.....		
CP.....	TEL.....	Frais de port <input type="checkbox"/> COLIS SUIVI 48H* 3 Euros
VILLE.....		<input type="checkbox"/> commande > 60 Euros GRATUIT
TYPE DE MACHINE.....		Hors CD PROMO & Dam Tom Cee
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT	Signature:	<input type="checkbox"/> DOM & TOM / CEE: 10 Euros
<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE	date d'expiration.....	JO 161
TOTAL A PAYER		
No.....		



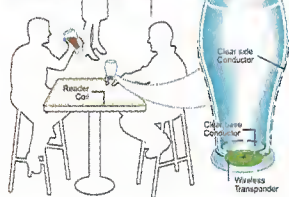
APRÈS LE VERRE QUI PRÉVIENT  
QUAND IL EST VIDE...  
LE CLIENT QUI PRÉVIENT  
QUAND IL EST PLEIN...



**JAMAIS**  
Plus

How it Works...

System monitors  
fluid level of glasses  
through wireless  
connection and  
alerts wait staff  
when to ask for  
new drink order.



Vous savez ce que c'est : vous êtes dans un troquet surpeuplé, assis tout au fond, une rangée de 10000 personnes entre vous et le bar. Alors qu'Atomic vous frappe lourdement sur l'épaule pour entamer un de ses célèbres « Je me souviens, dans les tranchées... », vous tentez d'appeler l'aubergiste. En vain. Et là (insérez un bruit de tonnerre) arrive dans son habit de lumière (insérez une boule à facettes) « LA » solution : iGlassware (musique). Amis de la science-fiction, bonjour. Voici le premier modèle de verre wireless, capable d'estimer le niveau de breuvage qu'il vous reste à ingurgiter et d'alerter le serveur si la cervoise venait à manquer. Fini donc les corvées de bar interminables, les coups de coude pour se faire une place et passer sa commande. Grâce à cette nouvelle invention, à tout moment, quelqu'un, quelque part, saura si vous avez besoin d'un « refill ». Attention toutefois aux apprentis barmen : le système ne tient pas compte des six bouteilles de brune qu'Atomic transporte en permanence dans son sac à dos.

Le jeu  
**GRATOS**  
du mois



## Les anglais (re) débarquent

Les fans de Hidden & Dangerous 2, dont l'interarissable Blutch fait partie, vont faire des bonds au plafond en apprenant la sortie toute prochaine d'un add-on pour leur nid de bugs : Sabre Squadron. Nouvelle campagne solo, jeu en coopératif, trois nouvelles classes, une I.A. plus réaliste, etc. Bref, vous connaissez le topo : que du mieux-mieux partout. Sortie prévue à l'automne, on vous en reparle quand on l'a dans le viseur.



## La phrase à la con du mois

Caféine : « Il est rigolo ce CD, il a l'air trop cuit. » (Quand Caféine nous parle avec ses mots à lui).

## L'homme dressé repasse tout



Eh bien non, amies lectrices, c'est une fausse joie. Vous pensiez, vu le titre de cette news, que la

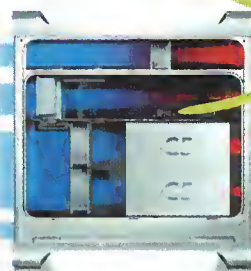
gent masculine avait enfin appris le repassage de ses chemises grâce à un dressage intensif, à coups de cravache dans l'entre-jambe (ça marche bien pour les chevaux) ? Je parlais en fait du Dressman, un robot Siemens tout neuf sur lequel on enfle les chemises humides et froissées, un peu comme un préservatif. Dressman souffle et souffle et les gonfle d'air avec ses petits poumons en métal, pffiuuu !! Puis il les lisse et pouf, « miraikeul of love », votre chemise is ready. À 1300 euros, ce gadget est plus rapide, plus efficace, mais aussi carrément plus cher que la voisine portugaise de Bishop, dont il nous dit qu'à ce prix-là, « elle me les repasse, les plie et les range dans l'armoire pendant dix ans ». On ne sait pas par contre s'il parle des chemises ou des préservatifs... Pour ma part, le problème est résolu depuis longtemps, je ne porte que des t-shirts ! (Et je ne trompe pas ma petite amie).

C'est notre bon Fumble, entre deux tartes au citron, qui nous l'a dégotté... Ça s'appelle BowMan, ça parle d'arcs et de flèches et c'est garanti 100 % anti-productivité. Quoi qu'il arrive, gardez toujours un tableau Excel ouvert pas loin. [www.xeron.org/cosas/bowman/bowmanf.html](http://www.xeron.org/cosas/bowman/bowmanf.html)

## C'est pas toujours les mêmes qui trinquent

Décidément, les petits coins sont à l'honneur ce mois-ci. Encore une sombre histoire impliquant des toilettes japonaises. L'une d'entre elles, à Tsukuba plus précisément, a littéralement explosé au visage d'un ado qui passait par là. On ignore encore les causes de l'incident, mais certains murmurent déjà qu'il s'agissait là sans doute d'un juste retour des choses.

Refronction : le 5G  
nouveau  
sera la première  
bécanne de série  
à disposer d'un  
refroidissement  
par eau. Ce ne  
sera par contre  
pas leur dernier  
modèle sans jeux.





# GROUND CONTROL

OPERATION EXODUS

Il a le bon équipement  
pour jouer.

Et vous ?



Craquez pour les meilleurs jeux, repérables à leur logo "NVIDIA"  
The way it's meant to be played™\*\* situé au dos du boîtier:

- Les jeux les plus en vogue sont développés et optimisés sur du matériel NVIDIA.
- Grâce aux processeurs NVIDIA GeForce™ FX et GeForce™ 6800, donnez vie à des images saisissantes et à des personnages plus vrais que nature.
- Les processeurs graphiques NVIDIA constituent la plate-forme préférée des joueurs du monde entier: pourquoi pas la vôtre ?

En partenariat avec:



<http://eu.nvidia.com>

\* Exigez NVIDIA, pour de meilleures photos, meilleures vidéos, meilleurs jeux, meilleures performances. La meilleure façon de jouer.

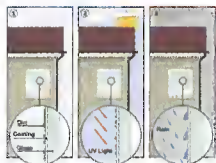


2004 NVIDIA Ltd. NVIDIA et le logo NVIDIA sont des marques déposées. Les autres logos, images, noms de produits et d'entreprises peuvent être des marques déposées par les entreprises auxquelles ils sont associés. Tous droits réservés.  
2004 Massive Entertainment. Tous droits réservés. Massive Entertainment et le logo Massive Entertainment sont des marques déposées de Massive Entertainment AB. Ground Control est une marque déposée de Massive Entertainment AB.  
Publié par Vivendi Universal Games International. Sierra et le logo Sierra sont des marques ou des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.





## M. Propre aux Assédic



Vous connaissez le verre auto-nettoyant ? Non ? Normal, c'est tout nouveau. Comment expliquer ça ? C'est assez compliqué, voyez-vous... On met une couche de truc sur une vitre. Une très fine couche, hein, une nano-couche. Voilà, c'est nanique à mort. Et ce bidule absorbe les ultraviolets de, euh, la lumière. À ce moment, paf, photocatalyse, cassage de la saleté et voilà. Bon O.K. j'avoue j'ai rien compris au fonctionnement du verre Pilkington Activ. L'important c'est que ça marche, un peu comme le four à micro-ondes ou la bombe atomique. Et puis ce n'est pas une si grande invention que ça. Moi, j'ai mis au point la vitre jamais nettoyée depuis trois ans ; c'est tout aussi bien, moins cher et encore plus facile.

ON VA ENFIN Y VOIR CLAIR APRÈS UNE BONNE BATAILLE ENRAGÉE SUR LE NET !



## Révisionnisme ludique

Tiens, encore un jeu inspiré de la Seconde Guerre mondiale, comme c'est original. Mais c'est du wargame cette fois-ci, du bon jeu historique de puriste. Pas un vulgaire FPS où un mec seul parvient à nettoyer une ville entière, non non. Conquest of the Aegean, nouvel épisode de la saga Airborne Assault, vous permettra de revivre les grandes batailles de Grèce durant WW2. Prévu pour le printemps, le titre de Panther Games nous promet une campagne solo évolutive dont l'intrigue tiendra compte de notre réussite sur le terrain, une I.A. qui nous donnera du fil à retordre (on salt pas encore si ce sera dans le bon sens) et une volée d'autres améliorations par rapport à l'opus précédent. On aura également la possibilité d'explorer des scénarios de fiction (comme la prise de Malte, qui n'a jamais eu lieu) et de voir si, pour une fois, les nazis gagnent à la fin.

## Télex

Des étudiants de Pittsburgh viennent



de mettre au point le premier robot

capable de réaliser des origamis. La communauté scientifique est euphorique et cherchera un intérêt à la chose dès

qu'ils auront fini les caisses de champagne.

## Connerie polyphonique

Petite expérience scientifique sur des vrais gens en Saône-et-Loire et plus particulièrement sur 1200 fumeurs récemment repents. L'idée, c'est de les arroser de SMS pendant douze semaines pour les garder dans le droit chemin et les empêcher de replonger dans les affres de la clope. Des messages consciencieusement préparés par un panel de tabacologues, experts et autres spécialistes en marketing et qui s'articuleront sur trois axes : conseils, mises en

garde et bienfaits. Plusieurs petits « bip bip » et mélodies stridentes par jour, équivalant à autant de messages martelés avec régularité dans le crâne de ces pauvres cobayes, déjà aux abois et sur les nerfs de ne pas avoir leur dose quotidienne de nicotine. Je ne sais pas si la méthode va porter ses fruits, mais je connais un paquet de portables qui ne vont pas tarder à faire connaissance avec des murs.

## Payez-vous sa tête

Des toubibs du Kentucky viennent de faire une demande officielle auprès des responsables de la profession pour procéder aux premiers implants de... visage. L'opération n'est pas encore pour tout de suite, la requête doit encore passer sous la loupe d'un comité d'éthique. Le temps de décider si tout ça est bien raisonnable (et surtout si ça peut potentiellement générer un paquet de brouzoufs), on ne devrait pas assister au premier « transfiguration » avant un an. La bonne nouvelle, c'est que désormais il vous sera possible d'avoir la gueule d'ange de Katie Holmes, ou le rictus vaurien de Vincent Cassel. Il suffira de leur trancher délicatement la tête, en évitant d'abîmer le visage et de prendre rendez-vous chez votre chirurgien préféré avec le matos. Elle est pas belle, la vie ?

BON, ÇA SUFFIT LES CONNERIES, MAINTENANT, J'AI DU TAF, MOI !

Ouais !! REGARDEZ ! C'EST MOI LE PATRON !





# THIEF

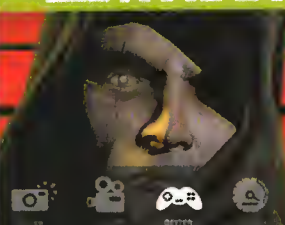
## DEADLY SHADOWS

Il a le bon équipement  
pour jouer.

Et vous ?



**INSIST ON  
NVIDIA**



"Ne vous contentez de rien d'autre que d'un processeur graphique NVIDIA pour de meilleures performances et des photos, des vidéos et des jeux étonnants."

Craquez pour les meilleurs jeux, repérables à leur logo "NVIDIA®  
The way it's meant to be played™\*\*" situé au dos du boîtier:

- Les jeux les plus en vogue sont développés et optimisés sur du matériel NVIDIA.
- Grâce aux processeurs NVIDIA GeForce™ FX et GeForce™ 6800, donnez vie à des images saisissantes et à des personnages plus vrais que nature.
- Les processeurs graphiques NVIDIA constituent la plate-forme préférée des joueurs du monde entier: pourquoi pas la vôtre ?

En partenariat avec:



<http://eu.nvidia.com>

\* Exigez NVIDIA, pour de meilleures photos, meilleures vidéos, meilleurs jeux, meilleures performances. La meilleure façon de jouer.



© 2004 NVIDIA Ltd. NVIDIA et le logo NVIDIA sont des marques déposées. Les autres logos, images, noms de produits et d'entreprises peuvent être des marques déposées par les entreprises auxquelles ils sont associés. Tous droits réservés. Thief: Deadly Shadows. Eidos 2004. Developed by Ion Storm, LLP. Published by Eidos, Inc. Thief: Deadly Shadows, the Thief: Deadly Shadows logo, Eidos and the Eidos logo, Ion Storm and the Ion Storm logo are all trademarks of the Eidos Group of Companies.





# SEUL



# Contre les CARTELS

Très discrets sur leur produit à l'E3 (on a juste pu mater la bande-annonce, et encore), les gens de Cenega se lâchent un peu et balancent les premières infos concrètes sur El Matador. Ce sera donc un titre d'infiltration à la troisième personne, dans la peau d'un agent des stupps américain. Sa mission : bouffer du narcotrafiquant par paquets de douze, sans trop se faire repérer. On nous annonce que l'I.A. sera, comme toujours, balèze +1 et que les ennemis sauront prendre l'initiative et s'organiser pour vous débusquer. Les premiers screenshots ne sont pas spectaculaires, mais vu que ça ne devrait pas arriver dans les bacs avant le troisième trimestre 2005, on ne va pas trop s'avancer. Houlà non, pas de prédiction hasardeuse. Après, c'est que des ennuis...



## Du bourrin. Nitro, ni trop peu

« Quelque part dans le futur... Un remède nommé "Healthy Family" connaît son heure de gloire auprès des personnes surmenées par le stress. Il devient la solution indispensable à leur vie... En causant tout de même de sérieux dégâts (crises de violence). Les "Soberers", ou non-utilisateurs, tentent de

se préserver et évitent de plus en plus ceux qu'ils nomment les "Followers", les dépendants. Dans ce contexte de guerre des clans, et sans le savoir, le dirigeant de Golden Bell fait enlever Red Chief Chopski, fils du tueur Victor Chopski et de Maria, son épouse. » Vous vous rendez compte ce qu'on doit déchiffrer pour faire ces news ? Derrière ce communiqué de presse incompréhensible se cache Nitro Family, le jeu fun et bourrin de Delphi Eye, édité par Nobillis ([www.nitrofamily.com](http://www.nitrofamily.com)). Après Painkiller, on pourrait rester dubitatif devant l'arrivée tardive, en septembre, de ce Serious Sam-like. Pourtant, il propose quelques innovations rigolotes, notamment le maniement de deux armes en simultané et la possibilité d'effectuer des combos spectaculaires sur les ennemis. Ça va voler dans tous les sens et exploser en l'air dans des gerbes de sang. Je suis aussi curieux de voir le multi. En tout cas, un défouloir de plus, moi, je ne suis pas contre. Ça aide à supporter le bébé du voisin.



## Télex

Bonne nouvelle pour Ryzom : après une annonce de report il y a quelques semaines, on apprend qu'il sera distribué aux États-Unis par Tri Synergy, qui s'était occupé outre-Atlantique du lancement d'Anarchy Online.

Supercalifragilisticexpialidocious AIE

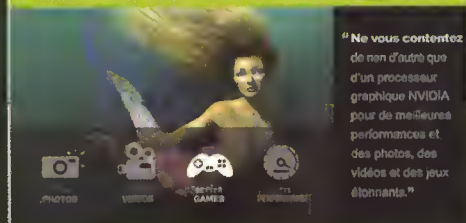
Qui n'a jamais voulu sauter d'un toit, d'un arbre ou d'une falaise avec pour seul parachute un parapluie ouvert ? Allez, ne soyez pas hypocrites ! Même quand on ne connaît pas Mary Poppins, l'idée nous vient facilement à l'esprit. Alors quand on est fan, ça devient une véritable pulsion. Comme pour ce Chinois qui s'est retrouvé à l'hôpital après être passé à la pratique, depuis sa fenêtre du deuxième étage. Inutile de préciser que cela ne fonctionne pas. L'homme a cru bon d'ajouter qu'il avait tenté cette cascade car il croyait que son four à micro-ondes était sur le point d'exploser. Oui oui oui... Il y avait peut-être un Gremlin dedans ? Allez, il faut vous reposer maintenant, Monsieur.



**Repérez ce logo sur les jeux les plus en vogue:  
vous découvrirez la meilleure façon de jouer !**



**INSIST ON NVIDIA**



**"Ne vous contentez  
de rien d'autre que  
d'un processeur  
graphique NVIDIA  
pour de meilleures  
performances et  
des photos, des  
vidéos et des jeux  
étonnants."**

Performances, compatibilité et fiabilité font de NVIDIA® la plate-forme préférée des joueurs à travers le monde. Les jeux les plus en vogue sont développés sur du matériel NVIDIA, pour fonctionner sur du matériel NVIDIA. Grâce aux processeurs NVIDIA GeForce™ FX et GeForce™ 6800, donnez vie à des images saisissantes et des personnages plus vrais que nature.

Repérez le logo "NVIDIA: The Way It's Meant To Be Played\*" sur les jeux et le matériel informatique afin de bénéficier de l'expérience "Install-and-play" absolue.

Équipez votre ordinateur d'un processeur NVIDIA GeForce FX ou GeForce 6800: vous découvrirez la meilleure façon de jouer.

<http://eu.nvidia.com>

\* Exigez NVIDIA, pour de meilleures photos, meilleures vidéos, meilleurs jeux, meilleures performances. La meilleure façon de jouer.

©2004 NVIDIA Ltd. NVIDIA et le logo NVIDIA sont des marques déposées. Les autres logos, images, noms de produits et d'entreprises peuvent être des marques déposées par les entreprises auxquelles ils sont associés. Tous droits réservés.



# L'ALLIANCE RUGUEUSE passe à l'Est

La canicule de l'été dernier a été difficile pour les fans de jeux tactiques en Tour par Tour, à l'heure où nous mettons sous presse

il semblerait qu'ils ne soient plus que six en France (dont deux plongés dans le coma). Ces rescapés devraient pourtant essayer de s'accrocher encore un peu :

Strategy First a embauché une troupe de mercenaires russes inconnus pour prendre la relève de Sir-Tech et réaliser la troisième épisode de la prestigieuse série Jagged Alliance. Ils sont super forts ces russkofs : réaliser un JA 3 à la hauteur des deux premiers c'était pas assez de travail, alors en prime ils ont décidé de bricoler un mystérieux Jagged Alliance 3D. Lequel ne serait finalement qu'un simple remake de l'extension JA 2: Unfinished Business. C'est dingue comme je le sens pas ce coup-là....

## Protocole intrépide

Prenez Rainbow Six, simplifiez un peu, collez-lui le moteur de Serious Sam, balancez tout ça dans un futur incertain et vous obtenez Alpha Black Zero : Intrepid Protocol. Dans ce tactical shooter développé par une petite boîte hollandaise inconnue (Khaeon), vous aurez en charge une unité militaire d'élite. Celle à laquelle on fait appel pour résoudre les situations désespérées, quand l'Agence Tous Risques est déjà sur un autre coup. Sur le papier, ça fait furieusement penser à Republic Commando, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose. On nous promet une histoire palpitante (encore heureux) et surtout la possibilité de finir les missions de différentes manières. Ça devrait débarquer d'ici le mois d'août et pour patienter, quelques zoulis screenshots. OUF, j'ai réussi à finir la news sans en dire du mal !



## Oui mais et pour TOMB RAIDER alors ?

La nouvelle a fait beaucoup de bruit : Warner Bros Interactive, le département jeu de la major du cinéma, en a marre que les gamers le raillent. Je ne vous ferai pas le topo sur le sujet : les adaptations ludiques de films ont rarement été des perles de gameplay mémorables sur nos machines. Du coup, Jason Hall, le vice-président de la boîte, veut que ça cesse. Ça nuit à l'image du film et ça fait disparaître plein de zéros

sur les chèques des producteurs. Il propose un deal :

si le jeu adapté ne fait pas minimum 70 % dans les magazines spécialisés, hop, le prix de la licence grimpe. « Pour réparer le préjudice ». Évidemment les gamers se frottent les mains : ça devrait motiver un peu plus les développeurs à se déchirer sur leurs produits. Mais ça pourrait aussi inciter les éditeurs à filer une part des royalties aux journalistes du côté obscur pour décrocher de bonnes notes. Bref, ça ne fait pas vraiment l'unanimité. Même Bruno Bonnell, le boss d'Atari, s'en mêle et hurle son sentiment d'injustice :

« Enter The Matrix a été très mal noté partout, il s'est malgré tout vendu à quatre millions d'exemplaires dans le monde ».

Tiens, lui non plus n'a toujours pas compris pourquoi.

## Ramenez-moi de la corde

Décidément, il vaut mieux ne pas être trop porté sur les problèmes de cœur quand on est fan de Fallout. Après la découverte d'un troisième épisode en chantier depuis la fermeture de Black Isle Studios, on espérait encore qu'Interplay, propriétaire de la licence, allait confier le boulot déjà entamé à quelqu'un d'autre. Pas de bol, il n'en aura plus le loisir : ils viennent également de fermer boutique. Loyer et employés impayés depuis plusieurs mois, taxes à la bourre, tout le monde en a profité pour réclamer son dû. Fallout 3 semble donc définitivement mal embarqué. Pour tous les fans déçus qui avaient loupé leur pendaison il y a quelques mois, voici venir une bonne occasion de retenter le coup.

Petite stat rigolote sur les « rencards via le net » : les hommes mentiraient surtout sur leur disponibilité, les femmes sur leur physique. En même temps, si la nana n'est pas la bombe promise, on ne peut pas vraiment blâmer le mec de se rappeler qu'il est marié...

Télex



# L'éthique du mercenaire

Des grincheux nous ont reproché d'avoir testé la partie multijoueur de Söldner trop tôt, à partir de la démo publique et pas la version du commerce. La raison en est simple : les développeurs étaient incapables de nous fournir une version stable et vu les délais ridiculement courts avant la sortie officielle, il aurait fallu être bien naïf pour croire que la version mise en boîte allait être terminée. Et on a eu raison, elle ne l'était pas. On aurait pu retarder le test d'un mois pour au final dire exactement la même chose : « Attention les amis, ce jeu n'est pas fini ». Mais pour le coup, on s'est dit que ça serait un peu idiot et qu'il valait mieux avertir nos lecteurs avant la sortie du jeu, pas trois semaines après. Si on ne l'avait pas fait, là on aurait pu nous accuser de complaisance suspecte.

Un cameraman du Nebraska, qui effectuait un reportage sur un carrefour tueur d'automobilistes, s'est fait renverser par un véhicule sur les lieux du tournage. Un bel exemple de sélection naturelle.



« Un bon insecte est un insecte mort »

Starship Troopers. Ceux qui ont lu le livre de Robert Heinlein en connaissent le premier degré pro-militaire limite facho. Ceux qui ont vu le film de Paul Verhoeven en connaissent le deuxième degré anti-militariste limite hippy. Ceux qui ont joué au jeu... Ah bah y'en a pas, il est pas encore sorti. Mais il arrive. Si, si ! Sous la forme d'un FPS affichant des hordes d'insectes qu'il faudra repousser lors de séquences rappelant fortement des scènes du film. On reconnaît l'attaque d'un fort isolé, par exemple. Pour l'instant, le jeu ne semble pas trop moche et pourrait être tout à fait fun. L'I.A. est annoncée aussi révolutionnaire que les autres I.A. révolutionnaires qui ne l'ont pas été. L'ensemble est développé par Strangelite, des gars très expérimentés puisqu'ils ont déjà sorti des titres phares comme Crazy Taxi 3 et Virtua Tennis. Ahem... Voilà voilà. On attendra quand même de voir ce Starship Troopers en mouvement, finalement.

# joystick et



vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée,

## 2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

GRATUITES, dans les salles adhérentes, ci-dessous, sauf mercredi et samedi

SALLES	ADRESSE	CP	VILLE	TEL.
Génération Doom	1 rue François Mitterrand	20100	NANCY	04 95 10 56 15
Net Games	52 rue Aurélie Vialle	13100	AVIGNON	04 92 26 11 11
Absolute Computer	2 bis, rue des Prés Saint Jean	84000	AVIGNON	04 90 34 11 04
Cyber club	163 rue Carnot	84000	AVIGNON	04 90 85 12 31
Sérial Player	1 rue As de carreau	91000	EVRY	03 64 90 25 30
Cyberstation	23, cours Pasteur	33000	BORDEAUX	05 56 01 15 15
Access Cibles	31, avenue Clemenceau	29200	BREST	02 98 46 78 10
Lan Campus	11, avenue de la Libération	14000	CAEN	02 31 83 41 51
Alerte Rouge	73, rue de Verdun	11000	CARCASSONNE	04 65 25 20 39
Cyber Net	13 avenue Albert 1er	63000	CASTRES	05 63 51 42 05
Visio 2	14, avenue Pauline	63000	CLERMONT FERRAND	04 73 92 08 61
Interactive	23, rue Auguste Romagné	78700	CONFLANS STE HONORINE	01 39 19 10 23
L'autre Monde	4, rue Jean Jacques Rousseau	38000	GRENOBLE	04 76 01 00 20
Cyber Metro	19 - 21, cours de la République	78400	LE HAVRE	02 35 25 40 34
Tendance Web	5, boulevard Victor Hugo	87000	LIMOGES	05 55 10 93 61
No Work Tech	5 Place de la Libération	56100	LORIENT	02 97 30 72 03
Cyber Nef	10 rue d'Aguesseau	69007	LYON	04 78 58 51 16
Le IG	57 boulevard des Brotaux	69006	LYON	04 78 58 51 16
Net Fighters	6, rue de Bosquet	13004	MARSEILLE	04 91 33 75 21
Cybernetix Space	76 boulevard Tiboulen	13008	MARSEILLE	04 91 73 16 66
Excessive Games	5 boulevard Richaudeau	13500	MARTIGUES	04 91 49 76 74
Dimension 4	11, rue des Balances	34000	MONTPELLIER	04 77 51 51 51
Le Métropolitain	12 rue Mazargues	54000	NANCY	03 83 85 11 11
Versus	73, rue Droite	11100	NANterre	04 68 32 31 27
Clique et Croque	17, rue de Russie	06000	NICE	04 93 92 31 15
Net Games	Place de la Maison Carrée	30000	NIMES	04 66 33 66 16
Planet Café	16 rue du Plateau	75019	PARIS	01 42 09 07 77
Tétrinet	129 rue de la Pompe	75017	PARIS	01 77 54 39 00
Cyber café exit	1, rue Pontet de Bages	76000	PERPIGNAN	04 96 62 05 15
Net and Games	45 bis avenue du Gal Leclerc	36000	PERPIGNAN	04 96 62 05 15
Cybercorner	18 bis rue Charles Gide	86000	POitiers	05 47 41 37 06
AON Games	42 rue Magenta	86000	POitiers	05 47 41 37 06
Clique et Croque	27, rue de Veste	51100	REIMS	03 26 86 83 92
Cyber Espace	4, place du Marché	26000	ROANNE	04 77 70 04 04
Place Net	37, rue de la République	76000	ROUEN	02 32 76 31 21
Cybermilla-games	59, rue Désiré Claude-st Etienne	42000	Saint Etienne	04 77 25 62 99
Cybermanik	2 rue de la République	67000	STRASBOURG	03 88 22 31 40

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi

# joystick



L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre, présentez ce bon rempli

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Date de naissance \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

Offre valable du 1<sup>er</sup> au 31 juillet 2004  
(Ce bon ne peut être photocopié ou reproduit sur papier libre)





**J'aurais voulu être un artiste**

La RIAA, on y pense et puis on l'oublie, mais à l'heure où je vous parle, le gros consortium de majors sévit toujours en totale liberté. Après avoir tenté de faire interdire le MP3, de museler le P2P, de supprimer le droit à la copie privée, on se demande bien ce qu'ils allaient pouvoir nous dégouter pour aller refaire les idiots devant les tribunaux. Alors, accrochez-vous bien à votre slip : c'est officiel, ils veulent réclamer des royalties sur les sonneries de portable ! Si si. Parce que la pauvre Jennifer Lopez, elle en souffre d'entendre son œuvre massacrée par le son pourri d'un Sagem bas de gamme, sans même toucher un centime de dollar. L'industrie, excitée par la perspective d'une nouvelle pompe à fric, s'emballe : « Oui, mais donc, une sonnerie de téléphone qui sonne en public, on peut la taxer plus, non ? ». Logique. Un conseil : écrivez vos propres chansons, vite. Sinon, bientôt, vous n'aurez plus rien à chanter gratos sous la douche.

## Oh, le vilain mytho

**Anthony Jones est un idiot.**

Voulant amuser la galerie au bureau il a décroché le téléphone et hurlé un terrifiant « Il y a une bombe ! Faites sortir tout le monde ! ». Bien entendu, le collègue à l'autre bout du fil a super flippé : il a prévenu la cavalerie et décampé. Ça a beaucoup amusé Anthony.

Jusqu'au moment où les flics sont venus le chercher par le col de chemise en lui faisant comprendre qu'on ne plaisantait pas avec des bombes ou des gros avions de passagers, surtout pour le moment. Du coup, pour se dépêtrer de ce mauvais pas, il a brandi un argument surpuissant : « Ah aaah, Monsieur l'agent, mais c'est parce que mon pote jouait à GTA 3 en même temps, c'est pas ma faute ». Malin... Sauf que ça n'a pas fait marrer la flicaille. Du coup, son prochain coup de fil, il le passera du fond d'une jolie cellule. J'espère que sa femme l'appellera pendant qu'elle joue à Singles, ça devrait le faire rire aussi...

## Sam Fisher ou la plage ?

Si contrairement à moi, vous ne savez pas comment occuper vos vacances, Ubi Soft a pensé à vous. Ils recherchent en effet activement des play-testers disponibles en juillet pour éprouver la version multi de Splinter Cell 3. La classe, vous allez pouvoir jouer au jeu avant tout le monde, vous pavaner dans la cour de récré devant vos potes qui vous vénèreront comme un dieu vivant et vous offriront leurs copines et un Mars. Seul prérequis pour accéder à la gloire : habiter la Région Rhône-Alpes et envoyer un petit mail à [pluban@ubisoft.fr](mailto:pluban@ubisoft.fr). À vous de jouer !



Trois nouveaux sites web officiels en passant :  
Obscure  
[www.obscure-game.com](http://www.obscure-game.com)

**Telex.**

Bloodline  
[www.bloodline-game.com](http://www.bloodline-game.com)  
et Axis & Allies  
[www.atari.com/axisandallies](http://www.atari.com/axisandallies)

Oh, mais de rien.

**FEAR**



On n'en entendait plus trop parler depuis qu'ils bossaient sur The Matrix Online et Tron 2.0, mais ça y est, ils remuent à nouveau la queue de satisfaction. F.E.A.R., le nouveau bébé de Monolith, s'annonce comme un bon FPS des familles. Une force paramilitaire inconnue envahit un complexe spatial, le gouvernement envoie des troupes d'intervention qui disparaissent mystérieusement et c'est là que vous intervenez. Membre d'une équipe de choc (ultra-secrète pour faire genre sérieux), votre mission sera relativement basique : aller jeter un œil et raser tout ce qui dépasse. VU Games, qui distribuera le jeu, parle carrément d'un scénario mélangeant « Matrix » et « Ring ». Quand on y réfléchit bien, ça ne veut absolument rien dire, mais avouez que pendant une seconde, vous vous êtes dit « ah ouais, ça peut être pas mal ça ». Ils sont forts ces attachés de presse.



S

ouvenez-vous, Top Spin était sorti sur Xbox en novembre dernier et il avait fait un carton. Ceux qui n'en ont jamais entendu parler auront peut-être plus de mal à s'en souvenir, mais toujours est-il que la presse du monde entier était unanime : ce fut un grand, un très grand jeu de tennis. Joliment réalisé, maniabilité irréprochable, jouable en multi, bref, du petit lait pour joueur assoiffé.

COPIER/COLLER

Si je vous en parle aujourd'hui, c'est parce qu'on va pouvoir l'installer sur nos machines dès la rentrée. Pour ceux qui connaissent déjà le titre

GENRE : TENNIS  
ÉDITEUR : ATARI  
DÉVELOPPEUR : P.A.M./FRANCE  
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT SEPTEMBRE 2004

# TOP SPIN

sur la console de Microsoft, ne commencez pas à nourrir de faux espoirs : le jeu restera strictement conforme à la version Xbox. Que ce soit au niveau de la maniabilité, des modes de jeu ou des animations, tout devrait rester identique. Oui, je vous entends d'ici : « C'est trop injuste ! Ils pourraient au moins rajouter quelques features au passage, là comme ça, histoire de compenser l'attente ! ». Bah oui, mais non. Les développeurs m'ont longuement expliqué qu'ils n'avaient pas vraiment envie de se donner du mal, que de toute façon, ils seraient payés pareil et qu'ils ne voyaient pas pourquoi ils bosseraient davantage pour nos beaux yeux. O.K, je vous l'accorde, ils ne l'ont pas dit tout à fait comme ça mais quand on est journaliste, il faut savoir lire entre les lignes, on m'a fait pas à moi. Croyez-moi, même avec une simple conversion, on devrait être heureux. J'ai eu l'occasion de disputer pas mal de matches chez les développeurs et je peux vous dire que la barre est d'ores et déjà placée très haut. Comme sur console, le gameplay sera fidèle aux vraies parties de ping-pong géant :



« La balle est dans ton camp, mon vieux. »

Pas mal de grandes stars ont été modélisées, aussi bien chez les hommes que chez les femmes.



Il sera possible de créer ses sportifs et de leur donner l'apparence voulue. Là par exemple, c'est un Faskil punky.



les placements seront primordiaux, tout comme l'enchaînement des coups et leur puissance par rapport au jeu de l'adversaire.

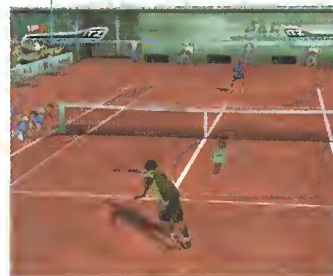
En plus des matches d'exhibition basiques, on pourra se lancer dans un mode Carrière, définir un tournoi personnalisé ou encore suer comme un mérou sur le terrain d'entraînement, dans l'espoir un peu fou de découvrir une technique secrète imparable.

## TOURNOYONS ENSEMBLE

Le soft pourra accueillir jusqu'à quatre joueurs en double sur la même machine, mais une option LAN sera présente pour ceux qui n'aiment pas la promiscuité de leurs camarades. Top Spin était compatible avec le Xbox Live, il est donc normal que la version PC soit également jouable online. On pourra ainsi utiliser GameSpy pour vérifier à quel point on est mauvais, mais aussi consulter le classement officiel des meilleurs joueurs sur le net. Au fait, si votre mémoire est capable de remonter à plus de trente secondes en arrière, vous vous souviendrez qu'il s'agit là d'une conversion Xbox, ni plus ni moins. Du coup, les petits regrets de la version console devraient être encore présents, comme l'impossibilité de jouer un double mixte. Dans le même genre, les développeurs nous ont avoué qu'il sera très certainement impossible de rencontrer des joueurs Xbox sur le net, dommage. Mais franchement, tout ça n'est pas bien grave. Ce qui m'embête le plus pour l'instant, c'est qu'il va falloir attendre la version test avant d'avoir le droit de vous dire que c'est un des meilleurs jeux de sport de tous les temps.

BLUTCH

À certains moments, on pourra déclencher des « coups risqués » pour arracher un point à l'adversaire.





## UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Écoutez tout notre catalogue de bruitages au 0899 70 2001 et sur [www.persomobiles.fr](http://www.persomobiles.fr).

**Aboiement chien** 66001  
Actualités années 30 66002  
Bruitages érotiques 66003  
Chant "C'est la lutte finale" 66004  
Garg "Le téléphone pleure" (parodie) 66005  
Chasse d'eau 66006  
Cri d'horreur Femme 66007  
Cri de Tarzan 66008  
Déclat chinois 66009  
Explicit lyrics 66010

Fou rire 66011  
Miaulement chat 66012  
Péts 66013  
Rire bête 66014  
Rots 66015  
Sifflet (Ouah, le canon) 66016  
US Police "Hands up" 66017  
Vieux téléphone 66018  
Voix "Ca va pas la tête ?" 66019  
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66020  
Voix "Allo ! Qui me parle ?" 66021  
Voix "Allo, ici la terre !" 66022  
Voix "Appel à toutes les unités !" 66023  
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66024

Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent !" 66025  
Voix "C'est quoi c'est bordel ?" 66026  
Voix "Ca enregistre ?" 66027  
Voix "Camarade !" 66028  
Voix "Comme j'ai dit, 'Passe !'" 66029  
Voix "D'accord, allez, débarrassez !" 66030  
Voix "Espérez de j'tit con !" 66031  
Voix "Hasta la vista, baby !" 66032  
Voix "Hem, hem, je dérange ?" 66033  
Voix "La loi, c'est moi !" 66034  
Voix "La loi, c'est moi !" 66035  
Voix "Mais fouttez moi la paix !" 66036  
Voix "N'est-ce pas ?" 66037  
Voix "Nous zartons les moyens..." 66038

Voix "Duvrez, police !" 66044  
Voix "Qui c'est à petit ?" 66045  
Voix "Si ça se trouve, c'est moi !" 66046  
Voix "Tu m'as dit !" 66047  
Voix "Vous avez le droit de garder le silence !" 66048  
Voix "Wazzzha ?" 66049  
Voix "You !, my wife ?" 66050  
Voix d'aéroport 66051  
Voix de canard 66052  
Voix de supermarché 66053  
Vomissements 66054  
\* 90 Hifi 1546

## LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

5 000 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 5000 sonneries :

**PAR THÈME**  
Sur le 0899 70 2001, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple : 1563 pour \*50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au 61211.  
Ex : REGGAE au 61211.

**PAR NOM**  
Sur le 0899 70 2001 rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au 61211. Ex : HEY au 61211.

**NOUVEAUTÉS**  
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine ! Pour la liste des nouveautés, appelez le 0899 70 2001, rubrique sonnerie, ou envoyez NEW au 61211.

61211 : 0,35 € + SMS seulement

Et bien sûr toutes les sonneries sur [www.persomobiles.fr](http://www.persomobiles.fr) et [wap.persomobiles.fr](http://wap.persomobiles.fr).

► **RAP / RNB**

03 Bonnie and Clyde 55305  
113 fout la merde 55604  
1m73, 62 Kg 56078  
21 questions 54940  
50 53358  
7 days 54683  
Aicha (RNB 2004) 53714  
Angela 55594  
Another day in paradise 56083  
Are you that somebody 55687  
Art de rue 55607  
Assassin de la police 55299  
Au nom de la rose 56494  
Au summum 55480  
Avec classe 55024  
Avoir des potes 55289  
Baby boy 53068  
Bad boy for life 56086  
Bad boys de Marseille 55945  
Bad intentions 55606  
Bada boom 53553  
Beautiful 54511  
Because I got high 56971  
Belsunce breakdown 55612  
Big Poppa 53902  
Bling Bling 53873  
Block party 55627  
Bow wow 55677  
Break ya neck 54378  
Bump bump bump 54113  
Business 55939  
California Love 54245  
Ces soirées-là 55734  
Changes 54247  
Clap back 53547  
Cleaning out my closet 55672  
Clint Eastwood 56644  
Comment pardonner 53957  
Crazy in love 54643  
Dance for me 53868  
Destinée 55037  
Diamond noir 55775  
Dilemma 55917  
Dip it low 53926  
Dis moi si t'es saoulé 53521  
DJ 54647  
Dr. Hannibal 54123  
Du rire aux larmes 56080  
Elle est à toi 55077  
Enfants du ghetto 55077  
Entre deux mondes 54963  
Éternellement 53675  
Evasion 53609  
Femme like U 53747  
Forgot about Dre 54249  
Frontin' 54855  
Fuck it (I don't want you back) 53824  
Funk cops-Let's Boogie 55898  
Gangsta's Paradise 56685  
Get busy 54461  
Get my party on 53194  
Gimme some more 54670  
Give me the light 54070

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 5000) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) ou HIFI/AMR (son encore meilleur sur certains modèles).

**RAP / RNB (suite)**  
Gravé dans la roche 54495  
Happy 55921  
Hey Mamma 55502  
Hey oh 54957  
Hey sexy lady 54388  
Hey ya 53172  
Hotel 53638  
Hotel Commissariat 54515  
I believe I can fly 54138  
I Can 53758  
I don't wanna know 53758  
I got 5 on it 54303  
I need a girl 55430  
I'll be missing you 54158  
In da club 53258  
J'ai des choses à te dire 53484  
J'me prends pas la tête 54790  
J't'emmerde 56624  
J'voulais 56145  
Je danse le mia 53756  
Je reste ghetto 55131  
Jenny from the block 53632  
Juste un mot 53552  
Killing me softly 54457  
L'orphelin 54457  
La vengeance aux deux visages 53358  
Last Drop 55954  
Le bilan 54497  
Le mur du son 56054  
Les sons des bandits 54859  
Let me blow your mind 53226  
Like glue 53226  
Lose yourself 55289  
Ma Benz 55287  
Make it clap 54384  
Manque d'argent 53759  
Match nul 54501  
Millionsaire 53533  
Milkshake 53827  
Milkshake 53731  
Miss Jackson 53587  
Modern times 53795  
My band 53687  
Naughty girl 54511  
Noble art 54758  
Number one 53227  
N°10 53929  
P.I.M.P. 54690  
Par tradition 53228  
Parce qu'on vient de loin 53557  
Parle-moi 55610  
Petit frère 54764  
Pose ton gun 54964  
Pour ceux 55955  
Pur pour cible 53972  
Pull up 56036  
Qui est l'exemple 55288  
Qui veut la peau de mon Crew 55618  
Real skill shady 53547  
Relève la tête 53928  
Reviens dans ma vie 53555  
Ride or die 56785  
Ronde de nuit 53141  
S'élever 53405  
Saves gosses 54757  
Sans (re)pères 53150  
Scandalous 54492  
Seul au monde 53834  
Sexy pour moi 53381  
Shut up 53424  
Smoke on the water 54520  
So yesterday 53351  
Sonnet 56634  
Stairway to heaven 53871  
Sweet home Alabama 53871  
Telling stories 53863  
The call of Ktulu 54133  
The great pretender 53935  
The unforgiven 54136  
Thriller 54277  
Time is running out 54974  
Toxic 53558  
Try 53874  
We are the champions 56764  
White flag 53601  
Woman 53828  
\* 630 Pop/Rock! 53504  
\* 10 Souli! 1588

REMIX

+ : Sonnerie disponible en plusieurs versions (remix etc.). Pour choisir, écoutez-les au 0899 70 2001. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent !

**RAP / RNB (suite)**  
Un ange dans le ciel 53802  
What's your number ? 53686  
Where is the love 54747  
Without me 56143  
X 53777  
Yeah 53824  
\* 400 Rap! 1554  
\* POP / ROCK / SOUL

'74 - '75 54945  
About a girl 54143  
All apologies 54141  
Amazing 53619  
Asche zu asche 54314  
Basket Case 55791  
Beat it 54278  
Billie Jean 56202  
Bohemian rhapsody 54151  
Boys don't cry 55124  
Breathe 54770  
Bring me to life 54364  
Californication 56760  
Can't stop 54205  
Clocks 54312  
Cocaine 56940  
Come as you are 55713  
Complicated 55764  
Crucify 53901  
Cry me a river 54177  
Don't leave home 53867  
Don't leave home 53867  
Du hast 55281  
Earth Song 53895  
Enjoy the silence 53884  
Enter sandman 55654  
Everything 53825  
Everytime 53978  
Fall in love with a girl 54336  
First day of my life 53809  
Flash Dance-She is a maniac 55149  
For what it's worth 53865  
Going under 53041  
Harder to breath 53826  
Hollywood 54708  
Hotel California 56765  
I belong to you 53896  
I love rock'n'roll 55640  
I want to know what love is 53898  
I'll be there 54385  
In the shadows 53355  
Irish blood, english heart 53965  
Jump 55656  
Kalinka 55859  
Karma police 55280  
Kashmir 54415  
Killing in the name 55292  
La grange 53115  
Left outside alone 53673  
Life is killing me 53886  
Lifestyles of the rich and famous 54405  
Lithium 54146  
Live is life 54485  
Love's divine 54819  
Master of puppets 54132  
Miss you 55852  
Mutter 54375  
Narcotic 53535  
Nemo 53958  
New born 54137  
Nothing else matters 54135  
Otherside 54083  
Paint it black 55750  
Perfect day 53524  
Protège-moi 53866  
Rape me 53949  
Roxanne 56550  
Seven nation army 54334  
Sikter boy 54159  
Smells like teens spirit 55340  
Smoke on the water 55427  
So yesterday 53351  
Sonnet 56634  
Stairway to heaven 53871  
Sweet home Alabama 53871  
Telling stories 53863  
The call of Ktulu 54133  
The great pretender 53935  
The unforgiven 54136  
Thriller 54277  
Time is running out 54974  
Toxic 53558  
Try 53874  
We are the champions 56764  
White flag 53601  
Woman 53828  
\* 630 Pop/Rock! 53504  
\* 10 Souli! 1588

MINIS

M : Sonnerie disponible aussi en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence. Ex : 558189 pour Marie... 55818.

**► ROCK FRANÇAIS**  
20 ans 53829  
À l'envers à l'endroit 55076  
Apologie 54047  
Aux sombres héros de l'amer 56181  
Canary Bay 53527  
Cendrillon 56122  
Clandestino 56179  
Electra Star 53527  
Elle m'a dit 54143  
Et après 54751  
Garde moi 53963  
J'ai demandé à la lune 56096  
Je cours 54857  
Je saigne encore 53416  
Jeune et con 53776  
Johnny rep 56202  
Kangourou nomade 56773  
L'aventurier 53609  
La maison de disque 53767  
La sentinelle 53920  
Lambé an dro 54048  
Le chemin 55056  
Le vent nous portera 56769  
Les histoires d'A 53964  
Loïn de l'île 53911  
Mala Vida 56178  
Maddaddiction 53798  
On savait (devenir grand) 53822  
Popstrite 53872  
Salut à toi 54033  
Tout envoyer en l'air 53688  
Un jour en France 56383  
\* 150 Rock Français 15483

**► HARD ROCK**  
Aces high 54407  
Back in black 54392  
Behind blue eyes 53481  
Breaking the habit 53912  
Chop Suey 53163  
Da hui 53595  
Every you every me 54282  
Everybody's fool 53931  
Fear of the dark 54408  
From the inside 53578  
Hard as a rock 55301  
Hell bells 55273  
Highway to hell 55688  
Hit That 53323  
In the end 54219  
In too deep 55782  
Intervention 53114  
Mobsence 54490  
My immortal 53913  
No more lies - death of soul 53810  
Numb 54896  
Points of authority 54221  
Prophecy 53912  
Somewhere I belong 54222  
Still waiting 54433  
The bitter end 54283  
This is the new shit 53174  
Thunderstruck 54393  
TNT 54394  
Ya'll want a single 53913  
\* 70 Hard Rock! 15433

**► VARIÉTÉS**  
3ème sexe 54461  
Ailleurs 53859  
Alexander Alex 56222  
Allumer le feu 56228  
Banana split 56210  
Bonne nouvelle 53812  
C'est top 53195  
Cent fois 53956  
Comic Strip 53691  
Contre nature 53875  
D'aventure en aventure 53433  
Dés que le vent soufflera 54197  
Désenchantée 56214  
Donne moi le temps 54411  
Dragostea din tei 53819  
Elle, tu l'aimes 55889  
En apesanteur 55549  
Ensercée 53955  
Envole-moi 54276  
Eve lève-toi 54561  
Evidemment 53874  
Face à la mer 53903  
Femme des années 80 53515  
Figuirine humaine 53952  
Gaston y'a le téléphone qui son 55843  
Hymne à l'amour 54013

VARIÉTÉS (suite)

I'm alive 55730  
Il suffira d'un signe 55095  
Innamoramento 56411  
J'ai encore rêvé d'elle 55615  
Je l'aime à mourir 56081  
Je te promets 54555  
Je vais t'aimer 53272  
L'ange noir 55690  
L'âme stram gram 55838  
L'orange 53333  
La beuze-Le frunkp 55210  
La solitude 54489  
Le jour d'après 53973  
Le lundi au soleil 54259  
Le petit bonhomme en mousse 55629  
Le pont Mirabeau 53860  
Le sud 55845  
Les démons de minuit 56215  
Les lacs du Connemara 55331  
Libertine 56212  
Loïn 53711  
Ma ce ki Massimo 53959  
Ma gueule 54557  
Ma liberté de penser 54315  
Ma révolution 53877  
Mais tu sais 53891  
Manhattan-Kaboul 56312  
Marie 55818  
Merci 53822  
Millesime 56939  
Mister Renard 56128  
Mistral gagnant 54200  
Mon amour de St-Jean 55545  
Mourir demain 53924  
On a tous le droit 53861  
On n'oublie jamais rien 53313  
On va s'aimer 55622  
Paris latino 55162  
Pourtant 53900  
Pourvu qu'elles soient douces 55841  
Qu'est-ce que tu sais 53883  
Que je t'aime 56225  
Qui de nous deux 53322  
Regrets 53936  
Salma ya salama 54263  
Sang pour sang 55883  
Sans contrefaçon 56213  
Si demain... (Turn around) 53462  
Si tout s'arrête (It's a heartache) 53882  
Sobri 53905  
Tailler la zone 53864  
Tournent les violons 55626  
Tous les cris, les S.D.S. 53693  
Tu seras 53639  
Un homme heureux 53937  
Un jour arrive 53953  
Une belle journée 56095  
Viens jusqu'à moi 53876  
Week-end 53321  
Yalla 53589  
\* 800 Variétés! 1564

**► ITALIE**  
Gloria 53283  
Sara perche ti amo 53282  
Se bastasse una bella canzone 53651  
Ti amo 55568  
\* 10 Variétés italiennes! 1594  
► **MUSIQUES RÉGIONALES**  
Abdel Kader 55435  
Batwans Beek 53749  
Didi 56698  
El Salam Alaïkoum 53679  
Enfants d'Afrique 53857  
Je veux vivre 54220  
Kalby Ehtar 53676  
La Takzibi 53750  
Menfi 55432  
Samahtak Keteer 53751  
Sidi Hibi 56725  
Wahrahe wahrahe 55374  
Ya rayah 55334  
Yoam wara yoam 55433  
\* 30 Rai! 1562  
► **INDIE / BOLLYWOOD**  
Devidas-Theme 53950  
Dilwale Duhlahe Le Jayenge 53954  
La famille indienne 53958  
Mother India 53967  
\* 10 Indien/Bollywood! 1538  
► **DESSINS ANIMÉS**  
Akira 55233  
Albator 54648  
Belle et Sébastien 55934  
Caliméro 54936  
Candy 54662  
Capitaine Flam 56711  
Chroniques de la guerre de Lodos 56378  
Cobra 55691  
Cowboy bebop 56363  
Denver le dernier dinosaure 53020  
Dragon Ball GT 54343  
Dragon Ball Z 56789  
Evangelion 55231  
George de la jungle 54902  
Ghost in the shell 54344  
Goldorak, go ! 54811  
Goldorak, le grand 54608  
Goldorak-là haut, là haut 54649  
Goldorak le prince de l'espace 54809  
Gundam wing 54242  
Hellsing 55230  
Jeanne et Serge 56094  
Ken, le survivant 53734  
L'Inspecteur Gadget 56733  
La panthère rose 56629  
Les chevaliers du Zodiaque 56983  
Les Minipoups 54923  
Les mystérieux cités d'or 56735  
Les Schtroumpfs 55986  
Les Simpson 56615  
Maya l'abeille 56011  
Nicky Larson 55235

DISCO (suite)

Celebration 56203  
Daddy cool 55694  
Give me the night 54593  
I will survive 56631  
In the navy 56018  
Just an illusion 55639  
Ladies night 55740  
More than a woman 54477  
Sex over the phone 53897  
Y.M.C.A. 56017  
\* 50 Disco! 1580  
► **ROCK N ROLL**  
Johnny be good 54311  
\* 50 Rock n roll! 1581  
► **REGGAE / SKA**  
A message to you Rudy 55526  
Buffalo Soldier 56333  
Could you be loved 56767  
Cover up 56296  
Don't worry, be happy 55693  
Get up stand up 56135  
I shot the sheriff 56134  
Jamafrica 55683  
Jamin' 56759  
L'hymne de nos campagnes 56360  
La carabie 54666  
Mange moi 56175  
No woman no cry 56758  
Now that we found love 56333  
One step beyond 56546  
Our house 55642  
Plantation 55128  
Redemption song 56136  
Reggae night 55705  
Sortez-les 54740  
Tout le monde debout 54858  
\* 50 Reggae! 1563  
\* 10 Ska! 1592  
► **LATIN**  
Amore Loco 53977  
Bamboleo 55302  
Les chevaliers du ciel 56808  
Les envahisseurs 56817  
Haciendo el Amor 53946  
La Bamba 53936  
La cucaracha 56007  
No me llames iluso 53230  
Obsession 53887  
Ragamagana 53910  
Salsa 54370  
Siente lo 53925  
\* 50 Latin! 1579  
► **ZOUK**  
1er gauz 56485  
Alicia, ça glisse 55608  
Ba main en ti bo 56954  
Debruyra 53615  
Donne moi ton number 53329  
Laisse parler les gens 54552  
Ma rivala, fiesta latina 53812  
Moeve together 53619  
Ocean 54949  
Tu disais 53283  
Vasy-Franky (Fruit de la passion) 53282  
Zouk La Se Sé Medikaman Nou Ni 53037  
\* 30 Zouk! 1565  
► **RAI / ORIENTAL**  
A vava inouva 55318  
B 1/2 56257  
3 semaines 1/2 You can leave your hat on 54503  
Amélie Poulain 55435  
Annie Poulain 55633  
Apogée non-Deuantes des Wallabies 56489  
Arizona Dream 56794  
Enfants d'Afrique 53857  
Je veux vivre 54220  
Bellejeuice 55967  
Bodyguard 4 will always love you 53011  
Borsalino 54971  
Braveheart 55968  
Buena Vista Social Club-Candela 55697  
Desperado 56260  
Die Hard-Une journée en enfer 54895  
Dirty Dancing-Time of my life 53713  
Fantomas 54789  
Flashdance 56024  
Frère des ours 53423  
Ghost-Undrained melody 54644  
Ghostbusters-SDS fantômes 56263  
Grease 56754  
Gremlins 1 & 2 54777  
Halloween 54000  
Hillbilly-A Kind of magic 53899  
Il était une fois dans l'ouest 55658  
Il était une fois en Amérique 56249  
James Bond-Theme 56639  
Jules Interdits 56792  
Kill Bill-Bang Bang 53389  
Kill Bill-Beaumont Honor 53440  
Kill Bill-Don't make me misunderstand 53439  
L'Exorciste 56740  
La 7ème compagnie 53023  
La Zéme 99 Luftballoons 54139  
La boupe 56655  
La soupe aux choux 56723  
La vérité si je mens 54472  
Le vie est une long flume tranquille-les rois 54462  
Le bon, la brute et le truand 56657  
Le clan des siciliens 56250  
Le fil de Beverly Hills-Axel F 56076  
Le fil de Beverly Hills-Heart is on 53753  
Le gendarme de St Tropez-2001 St Tropez 55806  
Le gendarme de St Tropez-2002 56073  
Le grand blond avec une chaussure noire 56038  
Le Parrain 56072  
Le seigneur des anneaux II-Theme 55065  
Le seigneur des anneaux III-Theme 53403  
Le seigneur des anneaux-Theme 53487  
Les 11 commandements-Ca pour toi 53816  
Les 11 commandements-Ca pour toi 53466  
Les aventures de Rabbi Jacob 56272  
Les bronzes font du ski 56948  
Les bronzes font du ski-Quand le reveil 55948  
Les Bronzes-Daria Dirladada 56957  
Les choristes 53793

DESSINS ANIMÉS (suite)

Olive et Tom 56714  
Princesse Mononoké 55792  
Sakura 56515  
Shrek 56517  
South Park 56705  
Tom Sawyer 55963  
Yu-Gi-Oh! 54362  
Yu-Gi-Oh! 53892  
\* 100 Dessins animés! 1556  
► **SÉRIES TV**  
24 heures chrono 53411  
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422  
30 millions d'amis 56914  
Agence tous risques 56826  
Alias 56319  
Ally Mc Beal 56704  
Amicalement vôtre 56603  
Angel 56851  
Arnold et Willy 56844  
Benny Hill 56820  
Biomar 56974  
Buffy contre les vampires 56616  
Chapi Chapo 56650  
Charmed 56852  
Code Quantum 56802  
Dead Zone 53492  
Fort Boyard 56919  
Frags Rock 53518  
Friends-Theme 56617  
Happy Days 56929  
Hartley cœur à vif 56861  
Hawaii police d'état 56818  
Jackass 53515  
K2000 56847  
L'homme qui valait 3 milliards 56945  
L'île aux enfants-Casimir 56602  
La famille Adams 56893  
La petite maison dans la prairie 56815  
Le Saint 54339  
Les brigades du tigre 56821  
Les chevaliers du ciel 54322  
Les envahisseurs 56817  
Les feux de l'amour 56832  
Les mystères de l'ouest 56816  
Les têtes brûlées 56891  
Groupama (Le Bad-Over the rainbow 54761  
Hollywood 2003-Tainted Love 56125  
Mac Gyver 56730  
Magnum 56682  
Mariés, 2 enfants 56840  
Mission Impossible-Theme série TV 56635  
Muppet Show 56944  
Papa Schultz 54901  
San ku kai 56716  
Shake it up (real TV) 53814  
Six feet under 54338  
Smallville-Save Me 54358  
Stargate SG-1 56843  
Stargate & Hutch 56651  
Stargate & Hutch-version U.S. 53841  
Supercomputer 55350  
Urgences 56839  
Ushuaia 54802  
X-Files 56614  
\* 180 Series! 1551  
► **FILMS**  
1492, Christophe Colomb 56090  
B 1/2 56257  
3 semaines 1/2 You can leave your hat on 54503  
Amélie Poulain 55435  
Annie Poulain 55633  
Apogée non-Deuantes des Wallabies 56489  
Arizona Dream 56794  
Enfants d'Afrique 53857  
Je veux vivre 54220  
Bellejeuice 55967  
Bodyguard 4 will always love you 53011  
Borsalino 54971  
Braveheart 55968  
Buena Vista Social Club-Candela 55697  
Desperado 56260  
Die Hard-Une journée en enfer 54895  
Dirty Dancing-Time of my life 53713  
Fantomas 54789  
Flashdance 56024  
Frère des ours 53423  
Ghost-Undrained melody 54644  
Ghostbusters-SDS fantômes 56263  
Grease 56754  
Gremlins 1 & 2 54777  
Halloween 54000  
Hillbilly-A Kind of magic 53899  
Il était une fois dans l'ouest 55658  
Il était une fois en Amérique 56249  
James Bond-Theme 56639  
Jules Interdits 56792  
Kill Bill-Bang Bang 53389  
Kill Bill-Beaumont Honor 53440  
Kill Bill-Don't make me misunderstand 53439  
L'Exorciste 56740  
La 7ème compagnie 53023  
La Zéme 99 Luftballoons 54139  
La boupe 56655  
La soupe aux choux 56723  
La vérité si je mens 54472  
Le vie est une long flume tranquille-les rois 54462  
Le bon, la brute et le truand 56657  
Le clan des siciliens 56250  
Le fil de Beverly Hills-Axel F 56076  
Le fil de Beverly Hills-Heart is on 53753  
Le gendarme de St Tropez-2001 St Tropez 55806  
Le gendarme de St Tropez-2002 56073  
Le grand blond avec une chaussure noire 56038  
Le Parrain 56072  
Le seigneur des anneaux II-Theme 55065  
Le seigneur des anneaux III-Theme 53403  
Le seigneur des anneaux-Theme 53487  
Les 11 commandements-Ca pour toi 53816  
Les 11 commandements-Ca pour toi 53466  
Les aventures de Rabbi Jacob 56272  
Les bronzes font du ski 56948  
Les bronzes font du ski-Quand le reveil 55948  
Les Bronzes-Daria Dirladada 56957  
Les choristes 53793

FILMS (suite)

Les temps modernes 53608  
Les lontons flingueurs 55794  
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517  
Matrix Reloaded-Session 54335  
Matrix-Clubbed to death 56753  
Matrix-Wake up... 55763  
Men in Black 2-Mod your head 56237  
Midnight Express 56002  
Mission Cléopâtre 56048  
Mission Impossible 1-Theme film 54750  
Mission Impossible 2-Theme film 54046  
Mon nom est personne 56253  
Mortal Kombat 54891  
Philadelphia 53441  
Podium-Ma préférence 53656  
Pretty woman 56021  
Pulp Fiction-Jungle Boogie 55104  
Pulp Fiction-Misirlou 56641  
Pulp Fiction-You can tell 56343  
Resident Evil-Le film 56525  
Rocky I-Gonna fly now 53358  
Rocky III-Éve de la tiger 56718  
Rocky IV-Burning heart 53576  
Sore intentions-Bittersweet symphony 55494  
Stargate & Hutch 2004 53817  
Superman-Theme film 54793  
Taxi 3 55492  
Terminator 2-Le jugement dernier 56755  
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903  
The full monty 56888  
Top Gun-Take my breath away 56890  
X-Files-Frei 54254  
\* 260 Films! 1553  
► **PUBLICITÉS**  
Avea 2004-Funky Town 56200  
Banque Populaire-Free 56107  
Boursin 55253  
Coca Cola Vanille-Day-0 54464  
Coca-Cola 2004-Dance to the rhythm 53881  
Coca-Cola Light 2004-These boots 53155  
Dim 56604  
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880  
Evian 2003-We will rock you 56523  
Groupama (Le Bad-Over the rainbow 54761  
Hollywood 2003-Tainted Love 5





## PHOTOS et LOGOS!

## ANIMATIONS

Si une image a **■■■■■** elle est animée!  
Compatible: COUAC Alcatel 335 335 Motorola C350 1220 Nokia 3110 Sagem myX 2 myX 5 myX 6 Samsung P100 P400 S100 S200 S300 T200 T400 V200 X400 SonyEricsson T300 T302 T310 T312 T510 T516... NOKIA 3330 3360 3410 3510 5210 5510...



## NOUVEAU: VOTRE REPONDEUR EN MUSIQUE!

**NOUVEAU et EXCLUSIF!** 2 Appelez le **0899 70 2001**. Au **Persomobiles** invente le sommaire, choisissez "Vous répondeur musical: enregistrez votre propre message sur une de nos 5000 musiques et bruitages!" Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur". 3 Vous enregistrez votre message avec votre propre voix: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (réverbération, robot etc.). 4 **Persomobiles** installe automatiquement votre nouveau répondeur. Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

## COMMENT PERSONNALISER?

- 1 Notez la référence. (exemple: 55818)
- 2 Passez votre commande, au choix:
  - Par **TELEPHONE** au **0899 70 2001**. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
  - Par **MINITEL** sur le **3617 PERSONMOBILES**
  - Par **SMS** au **81122**. Envoyez simplement la référence au **81122** (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au **81122** pour "Hey oh".
- 3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

### COMPATIBILITE

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hi-fi? Nous savons le faire pour les marques Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba... Incompatibilité? Nous vous remboursons!

**SMS 81122**

## IMAGE PARFAITE!

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile: pas de marge autour! De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.







Une conférence Microsoft très... provoc'.

ÇA Y EST ! ON EST RENTRÉS DE L'E3. FINI DE SE LA COULER DOUCE DANS LE JACUZZI DE L'HÔTEL, DE PRENDRE DES COULEURS D'ÉCREVISSE OU D'ASSISTER À DES SOIRÉES À LA PLAYBOY MANSION. MAINTENANT, Y'A DU BOULOT POUR VOUS FAIRE LE RAPPORT COMPLET SUR CE QU'ON Y A VU. AU SALON, HEIN. SI VOUS ON DISAIT CE QU'ON A VU CHEZ PLAYBOY, VOUS SERIEZ TROP JALOUX.

DOSSIER RÉALISÉ PAR FASKIL ET BISHOP



EA Sports débordue sur Xbox Live ! Mohamed Ali n'o rien compris mais tremble d'émotion.

À la Playboy Mansion, ils ont vraiment tout essayé pour nous vendre leur jeu...

**A**utant aller droit au but : malgré un E3 qui soufflait ses dix bougies, les jeux PC n'étaient clairement pas à la fête cette année. Bon, on a quand même eu quelques bonnes surprises (*Warhammer 40000 : Dawn of War* et *Imperial Glory*), quelques confirmations de trucs qu'on savait déjà (*Half-life 2*, *miam* et *Splinter Cell 3*, re-miam) mais malheureusement aussi quelques déceptions ou du moins des inquiétudes (*Doom 3* en tête). En fait, la vraie opulence se trouve du côté des MMORPG. Comme le disait très prosaïquement l'ami Fumble dans son excellent dossier sur le sujet dans le hors-série qui vient de sortir : « Vous allez en bouffer ». Un concept qui fait frémir les portefeuilles des investisseurs comme Atomic devant une Grimbergen. Normal, me direz-vous : quand on connaît les dégâts du warez sur les ventes, quoi de mieux qu'un produit qui n'est pas piratable et qui rapporte un petit pactole tous les mois ?

## Et les babes ? Y'avait des babes ?

Tout le monde s'y met, donc, même le géant Blizzard qui confirme tout le bien qu'on pensait de la bêta de *World of Warcraft*. Mais soyons honnêtes, à part cette orgie de nouveautés dans le domaine du online, nos PC avaient bien peu de biscuits à grignoter. Les consoles ont tenu la vedette de ce Salon, en démarrant avant même l'ouverture des portes par les conférences des trois grands du secteur (Microsoft, Nintendo et Sony) qui renouvellent leur show tous les ans. Je vous fais la version courte. La Xbox continue d'exploser la concurrence sur le terrain du « online gaming », avec un Live gâté par l'arrivée du clan EA Sports sur le service. Sony livre sa PSP en pâture en tentant de crier plus fort que les costumés du stand Nintendo qui brandissent leur DS. Voilà, il y avait donc du mouvement de ce côté-là, bien plus que sur PC. La présentation de *Halo 2* a également fait forte impression, dévoilant au passage une date de sortie officielle pour la suite tant attendue : le 9 novembre. Microsoft en a profité au passage pour rajouter : « ... de cette année, hein ! ». Comme pour se

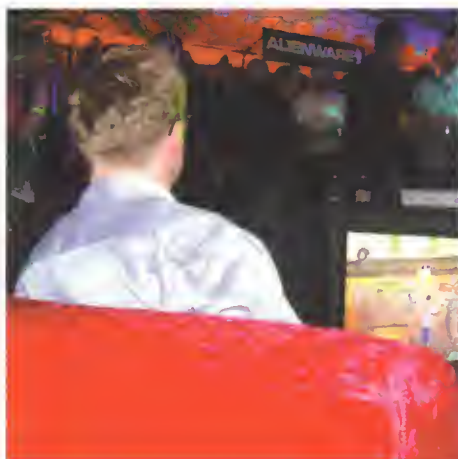




moquer des braves gens de Valve qui n'en sont plus à ça près. Tiens, d'ailleurs, parlons-en de Half-Life 2. Juste des nouvelles vidéos à se mettre sous la dent et c'est tout. Même pas une petite borne pour y faire glisser la souris. Rien. Par contre, on a pu tâter du Doom 3 sur Xbox et... Bah, lisez le compte-rendu dans les pages qui suivent, mais pour vous donner une idée, on n'a pas vraiment fait des bonds (ni de joie, ni de terreur).

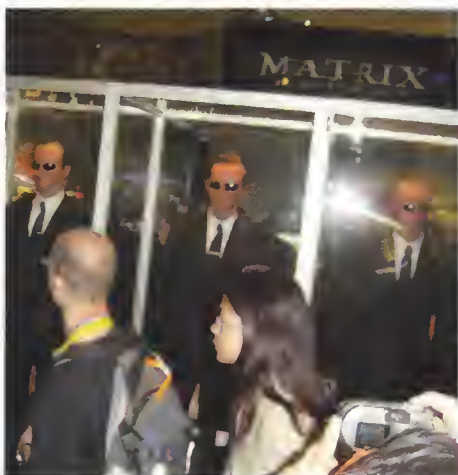
## Bien, les babes ? Beaucoup ?

Que tirer de cet E3 que tout le monde dit « de transition » pour le PC ? Oui, les jeux sont de plus en plus beaux (je le redis, Splinter Cell 3, miam), mais ça ne suffit pas à faire notre bonheur. Peu de gros titres, ou peu d'infos pour la plupart, pas



vraiment de grosses annonces, pas de rush vers un stand particulier pour découvrir la petite bombe que personne n'attendait. Même pas de Duke Nukem Forever, tiens. Par contre, un paquet de « suites ».

Ça, oui. Grosso modo l'impression d'avoir déjà vu et joué à tout est omniprésente. Certes les nouvelles versions sont un petit peu mieux, mais ça ronronne sévèrement côté gamedesign. Un sentiment qui trouvait d'ailleurs curieusement écho dans une expo sur l'histoire des jeux vidéo, perdue dans le plus petit hall du Convention



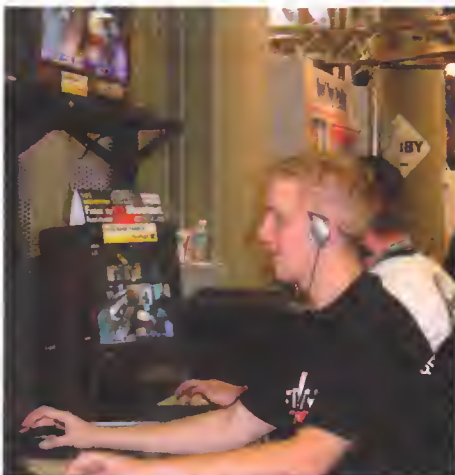
The Matrix Online, en grande pompe. Gros potentiel, grosse licence, gros doutes.



« Ce ne sont pas ces droïdes que nous recherchons. Circulez ! Allez, circulez ! »



L'armée américaine en pleine forme. Ici, démonstration de « descente de palissade par beau temps ».



On pouvait même défier pour de l'argent le fameux Fat411ty... f4t4l1ty... f4t4l1ty ? Rah, zut...

Center. Comme si personne ne voulait vraiment voir l'étendue des dégâts. Même les gens d'Infinium Labs, avec leur Phantom, y sont allés de leur réinvention de la roue. Fini les projets foireux et un petit peu mythos d'une console universelle, qui va bouffer toutes les autres. Aujourd'hui, ils ont arrêté de prendre des substances illicites, sont revenus sur Terre et présentent leur nouveau joujou : un PC relooké, pour brancher sur la télé et jouer selon un système « à la demande » proche de celui qu'utilise [metaboli.fr](http://metaboli.fr). Bon, pour être honnête, elle a de la gueule leur machine. Mais j'ai du mal à appréhender l'intérêt. Ça doit être les coups de soleil.

## T'as pris des photos ? Des babes ?

Quelques petits éditeurs font néanmoins parler d'eux avec des produits qui ne se cachent pas d'être « très largement » inspirés de hits connus. Des produits sympas, qu'on va surveiller du coin de l'œil, mais qui ne font que confirmer ce qu'on pensait déjà : la créativité est encore en berne cette année. On remixe, on met à jour, on améliore, mais on n'invente rien. À la limite, on mélange les genres pour tenter d'obtenir quelque chose d'un peu neuf, hybride... Mais ne sombrons pas dans la dépression, il y a quand même de bonnes choses qui arrivent pour nos machines. D'abord, comme je le signalais tout à l'heure, une quantité impressionnante de MMORPG va débouler d'ici la fin de l'année, causant la mort prématurée de nombreuses « vraies vies ». On en a épinglé quelques-uns pour vous (Auto Assault, notamment) mais soyez sûr que Cyd ne manquera pas de vous compléter le tableau dans ses prochaines rubriques. Et ne boudons pas notre plaisir : on a bien tripé sur les premiers opus de Splinter Cell ou PoP, on ne va pas renier leurs suites qui s'annoncent largement au niveau de leurs aînés. La licence Star Wars se porte bien et exhibait pas moins de quatre titres sur le Salon. Quant à HL2 (dont on tire le portrait plus loin), inutile de préciser qu'on l'attend toujours avec des fourmis dans les mimines (et des pizzas au congélateur).

## Ouais, les Storm Troopers, bien, mais... T'as pas des babes ?

Un Salon qui n'aura donc pas véritablement rassasié les joueurs PC que nous sommes, mais qui nous aura malgré tout permis de voir des choses plutôt sympathiques. Un Sam Fisher qui s'essaie avec classe au coopératif, un Prince of Persia plus mature, un Warhammer 40k qui gicle du rouge qui tache, des « Super-Villains » en latex moulant pour faire la fête à Mister Coquin, un Seigneur des Anneaux très en forme et plein d'autres choses encore. Tournez la page, suivez le guide, on vous détaille tout ça...

(Message à Caf : arrête de mettre le souk dans mes intertitres, ça commence à se voir, là.)



Genre  
INFILTRATION

Éditeur  
UBI SOFT

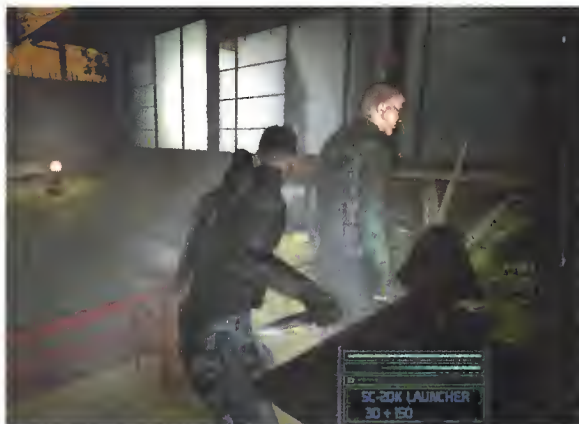
Développeur  
UBI SOFT/CANADA

Sortie prévue  
FIN 2004

**L**e scénario, un poil confus, place l'action en Asie où le Japon et la Corée du Nord se livrent une petite guerre de l'information. Pour changer, les États-Unis décident d'aller mettre leur grain de sel dans la marmite diplomatique et sont aussitôt pris pour cible. Sur ce vague prétexte, la Corée du Nord en profite pour envahir celle du Sud (où la météo est plus clémente). Le casting prévoit également un amiral japonais ripou, un pirate informatique chevronné et le chef d'une compagnie paramilitaire internationale. Mon petit doigt me dit d'ailleurs que ces trois larrons se sont associés pour déclencher une guerre en Asie. Guerre que l'ami Sam Fisher devra empêcher par tous les moyens (notamment celui qui consiste à utiliser des armes de dernière génération pour insérer de petits dômes de plomb dans l'anatomie de gardes subtilement postés pour protéger des objectifs stratégiques).

### Effets ostentatoires

Pas de grosses torgnoles de bûcheron en vue, mais la démo présentée au Salon nous a quand même collé deux petites baffes amicales, histoire de nous rappeler qu'on était là pour bosser. Premier choc, le moteur 3D entièrement refait. Là, les développeurs s'en sont donné à cœur joie. Le niveau qu'on nous a montré commence dans un petit jardin, aménagé avec un goût très sobre (mais efficace). À l'ombre des rochers, l'agent Sam Fisher passe inaperçu alors qu'on s'extasie devant les reflets dans le ruisseau tout proche, mis en valeur par la torche éclairante que

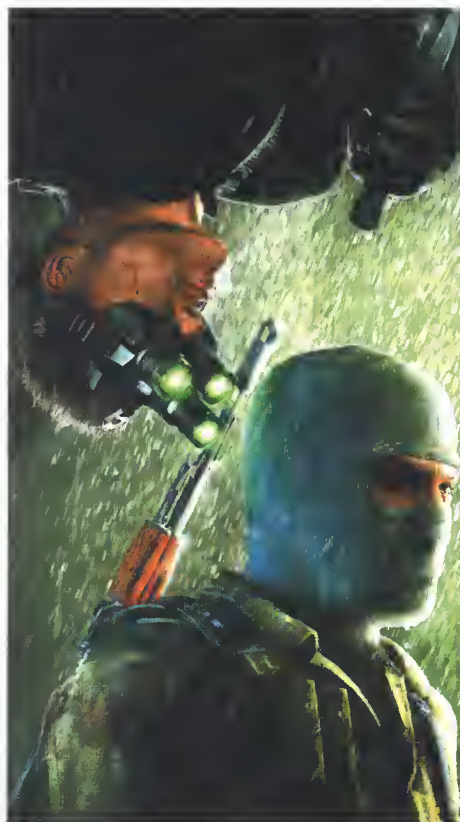


vient de lancer un garde soupçonneux. Ces niveaux permettront d'exploiter pleinement les nouveaux mouvements : attaque du cochon pendu (par les pieds) se clôturant par un furtif brisage de nuque, jeté de garde par-dessus les balustrades ou incision de jugulaire à coups de couteau très aiguisé (et garanti sans reflets). En dehors de ce couteau, pas de précision sur les nouvelles armes qu'on nous promet à la pointe de la technologie.

### Main dans la main

Mais la grosse innovation provient du multijoueur en coopératif. Les deux employés d'Ubi ne se sont pas privés pour nous montrer le potentiel, au cas où on aurait un peu de mal à se faire une idée. Et vas-y que je te fais la courte échelle, que je t'utilise l'autre comme marchepied, que je te tiens les pieds pour qu'il puisse descendre pirater un ordinateur dans le dos d'un garde assoupi, que je te déplace la corde pour une descente en rappel afin d'éviter les sentinelles aux différents étages, etc. Sans être une franche révolution au niveau gameplay, ce nouveau Splinter Cell apporte toutes les innovations qu'on attendait dans Pandora Tomorrow. Les fans seront conquis, ça ne fait pas de doute. Les autres, qui lui reprochaient sa linéarité, seront heureux d'apprendre qu'il sera possible de finir les missions de différentes manières. Faites gaffe, vous n'aurez bientôt plus d'excuses pour ne pas l'apprécier (moi je suis déjà sous le charme de toute façon).

# Splinter Cell 3



« Tiens, c'est pas le même screenshot que le mois dernier ? »  
« Non, l'angle n'est pas le même. »





**O**ui, je l'avoue : en me rendant sur le stand de THQ pour y rencontrer les développeurs de Relic, j'avais le regard blasé du testeur à qui on promet une nouvelle fois un RTS explosif qui va révolutionner le genre et qui se révèle au final n'être qu'une énième resucée de Warcraft III en moins bien. Une heure plus tard, je ressortais de mon entrevue avec un large sourire béat. Un peu comme Bishop lâché au beau milieu des serveuses du Hooters de Los Angeles. Pour ceux qui n'auraient jamais goûté à l'univers bucolique de Warhammer 40k, précisons que Dawn of War est inspiré du jeu de plateau de Games Workshop, sorte de grosse boucherie gore au tour par tour mettant en scène de petites figurines. Première claque : le moteur de jeu est proprement hallucinant. Les échauffourées sont épiques, impliquant une tétrachée d'unités, avec un niveau de détail qui n'a rien à envier à certains FPS. Les développeurs ont voulu privilégier l'immersion totale du joueur : un coup de zoom sur le champ de bataille vient à point pour nous en convaincre. Les armées expriment tout leur art de la guerre au travers de nombreuses animations particulièrement réussies, différentes pour chaque type d'unité. Même l'expression de leur visage change au gré de l'action. En début d'affrontement,

Genre RTS GORE
Éditeur THQ
Développeur RELIC ENTERTAINMENT/CANADA
Sortie prévue FIN 2004



« La température au sol est de 29°, nous vous rappelons d'attacher votre ceinture après le coup de marteau. »



En manque de troupes ? Un petit clic et les renforts débarquent en plein dans le squad.

## Warhammer 40K : Dawn of War

les projectiles volent d'un coin à l'autre de l'écran. Mais au fur et à mesure que les factions gagnent du terrain, les armes de poing prennent le dessus et la bataille rangée se transforme rapidement en indescriptible mêlée. Visuellement, c'est tout simplement jouissif. Ça grogne, ça hurle, ça donne des baffes, et ça pisse beaucoup le sang. Le moteur tient le choc sans broncher et chaque bataille est un véritable petit film d'animation.

### Laissez le Q.I. au ventiaire

Comme dans le jeu de plateau, WH40k dispose de quatre races jouables : les emblématiques Space Marines (qui constitueront la pierre angulaire de la campagne solo), les Orks (dont la seule raison de vivre est d'exploser la tronche du voisin), les Eldars (plus vulnérables mais plus vifs, à réserver à des joueurs aguerris) et les Chaos Marines (version « dark side » des Space Marines). Chaque race

dispose de ses caractéristiques propres et propose également des unités spéciales dotées de pouvoirs magiques ou spéciaux, plutôt destructeurs et très visuels pour bien faire flipper les rangs ennemis. Dans un souci de maintenir un gameplay accessible et nerveux, Relic a travaillé en étroite collaboration avec Games Workshop pour introduire de nouvelles unités inédites et alléger certains points de règle. Il ne s'agit donc pas d'une conversion fidèle du jeu de plateau, mais plutôt d'un titre qui s'inspire de l'univers pour en faire un jeu rapide, nerveux et très ouvertement dédié à la baston. Exit le micromanagement, ici on est là pour se cogner, pas pour couper du bois. On pourra bien entendu construire des bâtiments et développer de nouvelles unités, mais sans qu'il soit nécessaire de s'encombrer de péons, tout se fera en contrôlant des points stratégiques. Onze missions solo, huit joueurs en multi s'étripant dans une dizaine de modes de jeu différents, tout ça pour la rentrée. J'ai hâte.

Le moral des troupes influera directement sur leur aptitude au combat.



Il est content, c'est lui qui porte le lance-flammes aujourd'hui.



Genre  
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Éditeur  
VIVENDI

Développeur  
MAD DOC  
SOFTWARE/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
DÉBUT 2005

**S**orti après un trop grand nombre de ses congénères, Empire Earth est passé un peu inaperçu dans l'univers des jeux de stratégie. Évidemment, s'il avait révolutionné le genre au lieu de compiler – de manière très correcte – les bonnes idées de tout le monde, on en entendrait peut-être encore parler aujourd'hui. Pour ce deuxième opus, ce n'est plus Stainless Steel Studios (qui doit probablement travailler sur un projet ultra top-secret) aux commandes, mais Mad Doc Software. Cependant, les bases du gameplay restent les mêmes et vous dirigez toujours une civilisation à travers les quinze âges du jeu (qui s'étendent de la préhistoire à un futur proche). Tant qu'on est dans les chiffres, sachez qu'au total la partie solo comprendra 27 missions réparties sur trois campagnes qui se dérouleront aussi bien aux États-Unis qu'en Allemagne ou en Corée. Vous y croiserez près de 400 unités et 200 bâtiments répartis sur quatorze civilisations différentes ayant chacune des bonus particuliers (et le loto d'hier soir : 14 - 18 - 39 - 45 - 64 - 73, complémentaire : le 03).

### Nouveau ! Contient de l'innovation

Histoire de se démarquer de ses petits camarades, Empire Earth II apporte son lot de nouveautés. Tout d'abord, l'interface a été améliorée et vous pouvez



Notez comme la brume masque une partie du terrain.

## Empire EARTH II

maintenant afficher une carte vue de dessus qui permet de définir un plan de bataille avec vos équipiers (joueurs ou IA). Une autre option vous permet d'assigner en un clic les péons inoccupés à différentes tâches. Super pratique quand on n'a aucune envie de scroller toute la map pour trouver le larbin le plus proche d'un tas de bois. Toujours dans les options pratiques, citons également celle qui permet de sauvegarder la position d'une caméra et d'afficher ce qui se passe dans un coin de l'écran, facilitant ainsi la surveillance de cette zone. Afin d'inciter le joueur à donner le meilleur de lui-même, les développeurs ont implémenté un système de récompense appelé « couronnes ». Elles confèrent au joueur un bonus relatif à sa compétence de prédilection. Ainsi, une nation gérant au mieux ses armées se verra par exemple octroyer une attaque aérienne sur la zone de son choix. De la même manière, si le joueur gère très finement son budget, il pourra profiter d'une récolte accélérée de l'or. Enfin, la diplomatie prendra une place prépondérante et il sera même possible d'accorder des droits de passage à certaines unités, même si elles ne sont pas alliées avec vous. Comme vous pouvez vous en douter, le moteur graphique a été remis au goût du jour. Je vous épargne la liste des nombreux effets Direct X 9 déjà inscrits sur la liste des développeurs. Dans le lot, citons quand même la gestion de la météo, avec incidence directe sur le gameplay. Par exemple, faire décoller des avions en plein milieu d'une tempête est la meilleure manière de les endommager rapidement. Afin de donner une dimension encore plus stratégique à cette option, il sera possible de construire des postes météo qui vous donneront les précisions de manière encore plus fiable que Météo France. Moi, tant qu'on nous épargne Sébastien Folin, ça me va. Espérons que ces innovations permettront à Empire Earth 2 de s'échapper du peloton à sa sortie, prévue pour le premier semestre 2005.



Une attaque de bombardiers furtifs sur un pont gardé par des tirailleurs. Empire Earth, c'est aussi ça.



Y'a comme un petit parfum d'Apocalypse Now, je trouve.







## Knights of the Old Republic 2 : The Sith Lords



**F**umblé vous en a déjà tartiné une demi-page le mois dernier, mais quand on aime, on ne compte pas. À défaut de babes, on a pu toucher un peu à Kotor 2 lors de notre passage à l'E3 et on ne va pas se priver pour parader un peu devant vous. Petit résumé pour les distraits qui ont loupé la prose du Joy 160 : Kotor 2 prendra place cinq ans après les événements du premier épisode et vous permettra de vous balader entre sept mondes différents (dont Dantooine, Peragus ou Telos). Vous y incarnerez un Jedi, au retour d'une guerre civile plutôt balèze, puisqu'elle aura fait chavirer cette bonne vieille République. Nouveautés de gameplay au programme : la possibilité de splitter ses persos, pour remplir ainsi plus peinant les quêtes annexes, mais aussi un système de combat amélioré proposant désormais une bascule rapide entre deux armes pendant les affrontements. On pourra aussi toujours choisir son perso parmi trois classes de Jedi, chacune disposant de ses pouvoirs spécifiques.

### SuperJedi

D'ailleurs, en parlant de pouvoirs, on en annonce de nouveaux que Lucas n'hésite pas à qualifier de « super cool ». Rage, Battle Meditation, Clairvoyance et Force Sight seront vos nouveaux amis. On pourra également upgrader facilement son équipement et influencer ses compagnons de route. Comportez-vous comme une ordure et ils vous emboîteront le pas. J'en connais qui vont

Genre  
RPG STAR WARS IEN

Éditeur  
LUCASARTS  
ENTERTAINMENT

Développeur  
OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Sortie prévue  
FÉVRIER 2005



Ne JAMAIS énerver un Sith...

encore se régaler à flirter avec le Côté Obscur, hein Fumblé ? Je vous passe les détails sur le moteur : c'est en gros le même agrémenté de quelques jolis effets. La météo sera désormais de la partie et les personnages disposeront d'un plus grand nombre d'animations pour se mettre sur la tronche.

### Du neuf avec du vieux

Et maintenant qu'on a pu voir tourner la bête, premier constat : bah ça a l'air d'être vachement la même chose en fait. Mais bon, qui s'en plaindra ? KOTOR, premier du nom, avait récolté tous les suffrages, il n'y a pas de raison de changer une recette qui marche. On est en terrain connu et les petites améliorations tombent à point. J'avoue avoir un petit faible pour le Force Sight, qui permet d'observer à travers les portes ou de voir l'aura des PNJ (et connaître ainsi leur alignement). C'est typiquement le genre de pouvoir dont je pourrais bien profiter à la rédac, histoire de voir si Caf est d'humeur « dérangerable » ou s'il est à fond dans WoW (ndlr : ou Lineage II). Pour le reste, ben oui, je pense qu'on peut s'avancer sans trop prendre de risques : à moins de grosse débâcle, ou d'annulation surprise (à la « Lucas »), ce deuxième volet de KOTOR devrait combler ceux qui avaient perdu leurs nuits sur le précédent. La date de sortie est toujours fixée à février 2005 et on devrait tâter de la bêta avant la fin de l'année.

C'est la surenchère, les sabres laser vont bientôt faire des feux d'artifice à ce train-là.





Genre  
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Éditeur  
ACTIVISION

Développeur  
CREATIVE ASSEMBLY/  
GRANDE-BRETAGNE

Sortie prévue  
SEPTEMBRE 2004

Ce genre de bataille, ça change des escarmouches avec trais unités et demi de certains RTS mois. En revanche, bon courage pour manager quoi que ce soit avec une vue pareille.

**D**ans la majeure partie des jeux de stratégie, le symbolisme est de rigueur. Il n'est pas rare de ne voir s'affronter que dix chars, trois avions et une vingtaine de bonshommes pour la conquête d'un pays. Du coup, la série des Total War a toujours fait figure d'exception en proposant des combats impliquant des centaines d'unités. Rome Total War apporte pas mal de nouveautés et vous invite à devenir empereur de Rome (d'ailleurs je prends une option sur Cléopâtre, au cas où elle serait aussi belle qu'on le prétend). Le nouveau moteur graphique est tout bonnement spectaculaire avec des batailles pouvant impliquer jusqu'à dix mille unités, modélisées avec soin en 3D et animées avec amour. On retrouve toutes les caractéristiques qui rendent les batailles de l'époque si pittoresques : flèches enflammées, tours de siège, huile brûlante, catapultes... Bien sûr, toutes les unités classiques sont au rendez-vous : infanterie, archers, cavalerie, armes de destruction massive (puisqu'on vous le dit), etc. Il sera également possible de profiter de certaines unités spéciales, telles que les éléphants d'Hannibal qui font des ravages dans les rangs ennemis. Vous vous en doutez, chaque faction possède ses points forts et faibles. Au total, c'est vingt civilisations tirées de six cultures différentes (dont, entre autres, les Romains, les Grecs et les Barbares) qui prendront vie dans Rome Total War. Seules onze d'entre elles seront jouables, mais les différences d'organisation en fonction des factions devraient assurer une diversité suffisante (les Romains sont alignés en rang d'oignons, les Gaulois sont désordonnés comme le dossier « Mes textes à rendre » de Faskil, etc.).

## Guerre Totale

Le jeu se déroule au tour par tour sur la carte et en temps réel pour les combats sur le terrain. L'aspect de ce dernier a une incidence immédiate sur les affrontements. Bien sûr, les positions en hauteur sont à privilégier mais il faut également prendre garde à la perte de visibilité quand vos milliers

# Rome Total War



J'aimerais pas être en première ligne aux pieds des remparts, moi.

d'unités se déplacent en soulevant des rideaux de poussière. Cependant, tout ne réside pas dans l'art de la guerre puisqu'une dimension diplomatique (sous forme de tributs) est prévue. Et plus vous êtes puissant, plus vous pouvez délirer dans vos demandes. « Alors je vais prendre tout votre or, la moitié de votre nourriture, et cinquante jeunes vierges des deux sexes ». Les musiques, qui ne vont pas sans rappeler celles de « Gladiator », sont de

même niveau que les combats et rythmeront des batailles déjà bien éprouvantes pour les nerfs. Et je ne vous ai pas parlé des bruitages qui donnent envie de se mettre à couvert sous le bureau quand on entend le sifflement de javelots passer au-dessus de la caméra. Rome Total War, au même titre que Battle for Middle Earth, pourrait bien renouveler la Stratégie Temps Réel, depuis trop longtemps empoussiérée sous Warcraft III.



L'empereur est de retour...

A dramatic illustration of a Napoleonic battle scene. In the foreground, a large figure of Napoleon Bonaparte in a blue cloak and bicorne hat stands with his back to the viewer, looking out over the battlefield. The background is filled with soldiers on foot and horseback, cannons firing, and flags flying amidst smoke and fire.

# Cossacks II

*Les Guerres Napoléoniennes*



FIN 2004



Genre  
AVENTURE

Éditeur  
N.C.

Développeur  
FUNCOM/NORVÈGE

Sortie prévue  
2006

# Dreamfall



Ces grosses bestiales ne deviennent agressives que si vous les attaquez en premier.

**R**eprenant le concept du monde magique intimement lié à notre monde « réel », cette suite de The Longest Journey entraîne la catalane Zoë Castillo à la recherche d'un ami disparu (ça part fort). En chemin, elle va découvrir qu'elle a cruellement besoin de l'aide d'April Ryan, l'héroïne du précédent opus. Cette rencontre sera l'occasion de diriger les deux personnages à tour de rôle, ainsi que Kian, un sombre envoyé du monde magique (\*musique angoissante\*). Développé avec XNA (le Direct X compatible Windows et Xbox), l'affichage est intégralement en 3D avec une caméra libre, mais pas trop. En effet, Dreamfall ne comporte aucune cinématique traditionnelle. Les événements scriptés bloqueront la caméra, mais le joueur



pourra toujours se déplacer et interagir avec le décor. Outre ce nouveau moteur graphique, la plus grosse innovation vient de l'interface, très simple, et du « field focus ». Représenté par une espèce de pinceau lumineux projeté depuis le personnage que vous dirigez, il met en surbrillance les choses avec lesquelles notre héros peut interagir. Dès lors, il suffira d'un clic pour que le personnage se rende directement auprès de l'objet et l'utilise. Plus besoin de faire trois fois le tour de la table pour ramasser la clé en forme de nouille posée dessus. Bon, voilà, c'était la dernière fois qu'on vous en parle avant un bout de temps, vu que l'équipe n'a plus l'intention de communiquer dessus avant 18 mois. Rendez-vous en 2006, du coup.

Genre  
FPS

Éditeur  
THQ

Développeur  
GSC GAME  
WORLD/UKRAINE

Sortie prévue  
PEUT-ÊTRE FIN 2004,  
PEUT-ÊTRE PAS

# S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

**À** moins de revenir d'un long séjour des provinces reculées du Togo, vous devriez déjà savoir que S.T.A.L.K.E.R. est un FPS mâtiné de RPG qui prend place dans les zones désolées de Tchernobyl. Ces vastes étendues sont fréquentées par un paquet de gens ne sachant pas comment occuper leur week-end, dont les Stalkers. Ces braconniers du futur, dont vous faites partie, recherchent les bestioles mutantes (entre autres) qui sont légion dans le coin pour les revendre au plus offrant. Mais comme vous le savez déjà, ça ne sert à rien de le répéter. S.T.A.L.K.E.R. fait partie de ces jeux qui brillent par l'engouement qu'ils suscitent mais qu'on désespère d'avoir un jour entre les mains (ça va bientôt faire trois ans qu'on l'attend, mine de rien). Quoi qu'il en soit, les développeurs nous ont présenté une nouvelle démo technologique dotée de graphismes sublimes, d'effets de chaleur réalistes créés à grands coups de shaders DirectX 9 et autres

raffinements du genre. On s'est poliment extasiés avant de tenter de voler le clavier au développeur. Rien à faire, il n'a pas voulu le lâcher, pas plus qu'une date officielle (l'officieuse parle toujours de septembre, mais bon...). L'équipe espère malgré tout pouvoir le livrer avant la fin de l'année. Sur le Salon,



Les niveaux compartimentant des morceaux de la vraie centrale. Génial nan ?

une version du jeu tournait avec une map multijoueur, mais ne permettait pas de se rendre franchement compte du potentiel du titre dans ce domaine. Ben on va continuer à attendre alors... On commence à avoir l'habitude.

« Là elle fait paubelle, mais avec des jantes alu, un peu de peinture et un nouveau spoiler, elle va assurer grave. »





Chouette, des hélicos. Espérons qu'ils soient plus maniables que les avions de BF1942.

# Battlefield 2

Genre  
FPS ONLINE

Éditeur  
ELECTRONIC ARTS

Développeur  
DICE/SUÈDE

Sortie prévue  
2005

**E**n dehors de ses problèmes de lag particulièrement frustrants, Battlefield 1942 m'a laissé un très bon souvenir. Voir des colonnes de chars avancer sur les positions ennemies, tandis que l'aviation leur déverse indifféremment bombes ou parachutistes sur la tête, fait partie de ces moments épiques qu'on ne vit que trop rarement (à mon goût) dans nos jeux préférés (ndlr : Atomic, sors de ce corps !). Plutôt que de développer un patch qui aurait réglé les problèmes du code réseau, les développeurs se sont manifestement attelés à une nouvelle version, repoussant encore plus loin les concepts développés auparavant. Déjà, le nouveau moteur 3D enfonce définitivement le précédent. En plus des shaders et autres effets qui font bien dans les présentations, notons la présence de divers effets comme le flou occasionné par l'explosion trop proche d'une grenade ou le tremblement du sol à l'approche d'un tank. Le décor pourra être détruit dans de grandes proportions, histoire de donner un peu plus de réalisme à l'action contemporaine de ce jeu. Les sons bénéficient également de quelques trucs sympas comme l'effet doppler ou l'occlusion du son en fonction des obstacles (la classe hein ?). Les matériaux possèdent un indice de perméabilité. Autrement dit, il faudra faire attention en se mettant à couvert derrière des boîtes en carton, qui ne sont pas réputées offrir une protection suffisante, même face aux armes de faible calibre. On retrouve bien entendu les différentes classes spécialisées, comme les forces d'assaut, les snipers, les unités anti-tanks ou les médecins. Ces derniers sont d'ailleurs pourvus d'électrochocs pour

ramener à la vie leurs petits camarades tombés au champ d'honneur. À noter qu'ils peuvent également s'en servir comme arme d'appoint. Globalement, les personnages sont nettement mieux animés et profitent des avantages du ragdoll pour mourir de façon très réaliste.

## Command and Conquer

Mais le gameplay bénéficie également d'un paquet de nouveautés. Par exemple, si vous intégrez une escouade, vous avez accès à de nouvelles options, telles que le « Commander Mode » qui vous permet de coordonner les actions de vos coéquipiers depuis la carte du jeu (un peu comme ce qu'on pouvait faire dans Planetside avec suffisamment de points de commandement). Tout semble pensé pour faciliter la vie du joueur et si vous n'êtes pas trop timide, vous pourrez vous servir de votre micro pour communiquer avec les membres de votre équipe (grâce au voice chat intégré) ; les développeurs ont aussi inclus un système assez simple de phrases prédéfinies à choisir. Imaginez le croisement des ordres radio de Counter et le système de choix d'action des Sims et vous obtenez une image de cette méthode. On ne dirait peut-être pas comme ça, mais c'est terriblement efficace. La clé de voûte de tout ce bonheur potentiel repose sur la qualité du netcode et le fait que le présentateur n'arrive pas à comprendre ma question, pourtant fort simple (« Qu'avez-vous prévu pour améliorer les problèmes de lag ? »), ne va pas sans m'inquiéter. Allez, on croise les doigts, il leur reste encore une année pour ne pas se loupier.



J'espère que vous voyez bien les reflets sur le gant de ce soldat. Et notez les antennes derrière lui, très bien modélisées également.







Tellement beau que ça me donne des envies de pique-nique.

Genre  
STRATÉGIE HISTORIQUE

Éditeur  
EIDOS INTERACTIVE

Développeur  
PYRO STUDIOS/ESPAGNE

Sortie prévue  
DÉBUT 2005



Ils sont tous bien rangés là, mais dans cinq minutes, ce sera le bordel.

**D**ans la catégorie « jeu qui promet mais on attend quand même de voir », l'une des bonnes surprises de cet E3 2004 fut sans conteste le nouveau bébé de Pyro : Imperial Glory. Les développeurs espagnols n'en sont pas à leur coup d'essai : si on les connaît surtout pour la série des Commandos, ils avaient déjà tenté une incursion timide dans le RTS avec un Praetorians plutôt réussi. Ici, ils viennent carrément narguer la série des Total War. Même pas peur ! Ils poussent le défi un poil plus loin, en ajoutant par-dessus ces grands étrépages d'armées à gérer en 3D, une bonne couche de gestion. L'action se déroule au début du XIX<sup>e</sup> siècle, période troublée s'il en est, et vous mettra à la tête d'un des cinq grands Empires : Grande-Bretagne, France, Russie, Prusse ou Autriche-Hongrie. Et quand Pyro vous met à la tête d'un Empire, il ne le fait pas à moitié. Pas question ici de se contenter d'être le bon gros général qui gueule du haut de sa monture pour envoyer ses troupes se faire déchiqueter dans les rangs ennemis. Il vous faudra aussi organiser tout le bordel qui va avec : grandes lignes politiques (serez-vous plutôt démocrate ou tyran ?), gestion de l'économie, développements technologiques et bien entendu, un petit coup de diplomatie de-ci de-là, pour faire les yeux doux à vos agresseurs potentiels et gagner du temps ou maximiser vos chances d'étriper un rival agaçant.



# IMPERIAL Glory

## Jolie boucherie

Au total, votre soif de conquêtes pourra s'épancher sur pas moins de 51 provinces, et 29 régions maritimes. Oui, il y a aussi des bateaux dans Imperial Glory, plein, et du « touché-coulé » à foison, époque oblige. Et tant qu'à faire dans l'historique, Pyro a poussé le réalisme jusque dans le design des unités, détaillées jusqu'au bout de la lance et distinctes pour chaque Empire. Même leurs formations spécifiques ont été respectées. L'expérience de jeu sera donc totalement différente selon le camp que vous choisirez de défendre. Et tout ça alimenté par un moteur 3D qui nous a plutôt scotchés, d'apparence plus fluide et plus souple que celui d'un Rome Total War, par exemple (non, je ne balance pas, je constate). Des environnements graphiques qui ne seront pas juste jolis, puisque la météo et le terrain auront leur mot à dire dans les affrontements. Une vaste armée qui rushe dans le désert, forcément, ça lève un bon paquet de sable et ça réduit la visibilité de tout le monde. Avec ses deux modes de jeu (Tour par tour pour l'aspect gestion et Temps réel pour les combats), la possibilité laissée au joueur de se concentrer sur l'un d'eux à sa guise, et une touche graphique très réussie, Imperial Glory m'a vraiment donné envie de me replonger dans le monde impitoyable du RTS. Rendez-vous début 2005 pour vérifier tout ça.



« Partez devant, les gars, on arrive... »



# Pariah

**J**ack Mason n'avait plus trop envie de vivre. Ça tombe bien : il va avoir plein d'occasions de crever. Toubib chargé d'escorter une patiente infectée par un dangereux virus, il va devoir lutter contre la montre pour sauver ses fesses : il lui reste seize heures avant qu'une station orbitale ne balance quelque cinquante mégatonnes d'explosif sur la surface de la Terre, dans une tentative fort peu subtile pour régler un léger problème d'infection que personne ne parvient à contenir. Développé par Digital Extremes (UT2003, c'est eux, pour le compte d'Epic), Pariah s'annonce comme un FPS de toute beauté. Les quelques niveaux de jeu que nous avons pu voir sur le Salon laissent présager du meilleur, même si le rythme de la bêta accuse encore une



certaine mollesse. C'est le moteur d'Unreal, aidé de son copain Havok, qui gèreront tout ça : a priori donc, pas de raison de s'inquiéter. Le tout, comme d'hab', avec une campagne solo et les inévitables modes multi. Petite originalité : plutôt que d'offrir une pléthore d'armes de plus en plus grosbillesques, le jeu n'en proposera que six au total. Mais celles-ci seront upgradables tout au long de la partie, grâce à des bonus qu'on pourra choper un peu partout. On pourra par exemple rendre le Rocket Launcher sensible aux sources de chaleur, ou augmenter la portée du zoom sur son fusil de snipe. Prévu pour le printemps 2005, on devrait pouvoir se faire les dents sur une bêta d'ici le début de l'année prochaine. Patience.

**Genre**  
FPS FUTURISTE AVEC  
DU VIRUS DEDANS

**Éditeur**  
HIP INTERACTIVE

**Développeur**  
DIGITAL  
EXTREMES/CANADA

**Sortie prévue**  
PRINTEMPS 2005



Aaah, les premières images d'un jeu. Toujours émauvant et rarement en rapport avec le produit final.

## Call of Duty : La Grande Offensive

**Genre**  
FPS PENDANT LA  
WAUFLDOUARTOU

**Éditeur**  
ACTIVISION

**Développeur**  
GRAY MATTER/ÉTATS-UNIS

**Sortie prévue**  
OCTOBRE 2004



La fameuse scène de combat spatial dans l'Episode 4...  
Euh, non, attendez...

**L**a Deuxième Guerre mondiale n'en finit pas d'inspirer nos amis éditeurs. Enfin, inspirer... c'est beaucoup dire. Fort du succès de son titre Call of Duty, Activision nous a présenté les premières images de son add-on : La Grande Offensive. Alors, dans la catégorie « on vous en met plein la vue », on peut dire qu'on a été servi : effets pyrotechniques réalistes pour les amateurs de chair carbonisée, explosions en tous sens, pulvérisations d'avions ennemis au gros calibre et en plein vol... On ne peut pas dire qu'on ait le temps de se réchauffer une conserve. Pour le reste, les mêmes griefs que pour son grand frère s'annoncent avec la légèreté d'une DCA : action trop scriptée et scénario dirigiste. Au menu des nouveautés : une seule campagne solo, qui verra notre Atomic national arpenter les terres de Sicile,

ou tenter de vaincre l'ennemi à Kursk. Ou quelque chose du genre.

### Nepartez pas, j'ai pas fini

Neuf nouvelles maps multi viendront également étoffer l'offre et proposer dans la même rafale trois modes multi tout frais : un mode Capture The Flag très attendu, un mode Domination et un mode Tank Combat dans lequel on pourra s'éviscérer à coups de blindés. Au total, pas de quoi s'exploser de joie à la grenade, donc, mais suffisamment pour s'offrir quelques heures de boucherie. CoD : La Grande Offensive semble souffrir des mêmes limitations que son aîné, mais pour ce qui est de l'immersion et du bouffage de gros sel de MP40, nul doute que ça devrait faire l'affaire.



Genre  
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Éditeur  
EA

Développeur  
ELECTRONIC ARTS/  
ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
AUTOMNE 2004

Dans cette image se cache  
un personnage qui n'a rien à faire là.  
Sauriez-vous le retrouver ?

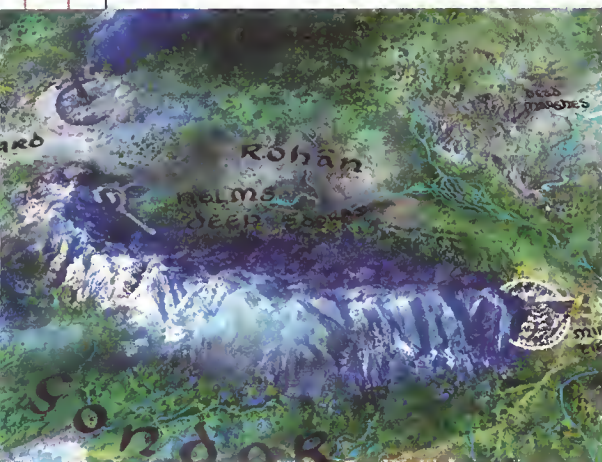


## Battle for Middle Earth

### L'anneau qui rend fou à lier

Nous avons pu assister à une deuxième présentation, privée celle-ci, dans un salon fermé qui nous a permis de découvrir d'autres aspects du jeu. Basé sur une version survitaminée du moteur de Command & Conquer Generals, Battle for Middle Earth repousse ce qu'on a l'habitude de voir dans les jeux de stratégie temps réel. Non seulement les unités sont présentes en grand nombre et finement détaillées, mais en plus elles possèdent un caractère bien trempé. Les Ents en feu paniquent et se précipitent dans la première rivière pour se rafraîchir, les unités poussent des cris de victoire quand leurs ennemis se dispersent, des orcs organisent des combats pour tuer le temps (d'ailleurs on peut aussi jouer les méchants et pulvériser ce ramassis d'humains, de nains ridicules, d'elfes efféminés ou de hobbits pénibles). La carte du jeu, qui est une des plus belles jamais réalisées, permet de déplacer ses unités en gardant une vision globale de l'action. On ne sait pas grand-chose de la campagne, à part qu'elle ne sera pas linéaire. Elle proposera malgré tout les grands moments des films, comme la bataille de Minas Tirith par exemple. Toutes les unités « féériques » devraient être au rendez-vous (balrogs, trolls, nazguls, etc.), ainsi que Gandalf, Aragorn et les autres. Ces personnages seront d'ailleurs doublés par les acteurs du film dans la version originale. Espérons que cela soit le cas aussi en français. Les éléments de gameplay restent très flous pour l'instant, mais comme on change rarement une recette qui gagne chez EA, ça sera sûrement très classique, ce qui n'est pas forcément un mal. Reste à attendre la sortie, prévue pour cet automne, pour pouvoir essayer tout ça.

**L**a vidéo du RTS Battle for Middle Earth qui tournait sur les énormes écrans (d'ailleurs, s'ils ne savent pas quoi en faire, je peux les en débarrasser) du stand d'Electronic Arts a attiré un monde impressionnant pendant toute la durée du Salon. À chaque fois que nous sommes passés à proximité de cette zone, c'étaient des dizaines de personnes, assises à même le sol, le regard brillant et un petit filet de bave au coin de la lèvre, qui la regardaient tourner en boucle. Une formation rigoureuse nous permet de retenir cet excès de sécrétion salivaire, même s'il faut reconnaître que cette vidéo met clairement l'eau à la bouche (y compris aux gens qui, comme moi, s'ennuient mortellement devant le « Seigneur des Anneaux »). Manifestement les développeurs ont trouvé une brocante aux polygones, vu le nombre impressionnant d'unités présentes à l'écran en simultané. C'est pas difficile, pour un peu on aurait cru assister à la projection de la bataille monstrueuse des « Deux Tours ». Ce qui tombe assez bien, puisqu'Electronic Arts possède les droits d'exploitation de la licence du film.







CE SERAIT DOMMAGE  
DE NE PAS PROFITER DE LA VUE  
A CAUSE D'UN PARE-BRISE SALE...

designed by room22



CRÉER

maîtriser

Gérer

Régler

# XR

## xpand rally

SORTIE LE  
24 SEPTEMBRE 2004

Profitez de paysages au réalisme hors du commun !

[www.xpandrally-game.com](http://www.xpandrally-game.com)



Ce produit est édité par Micro Application sous licence de TECHLAND.  
Copyright © 2004, by Techland. Tous droits réservés. Ce produit est  
protégé par les traités internationaux et les autres lois applicables en  
matière de propriété intellectuelle.



[www.microapp.com/jeux](http://www.microapp.com/jeux)

Réf : 4714



Genre  
À VOUS HOLLYWOOD

Éditeur  
ACTIVISION

Développeur  
LIONHEAD STUDIOS/  
GRANDE-BRETAGNE

Sortie prévue  
2004

# The Movies

**P**eter Molyneux, toujours un peu en marge de ses petits collègues, en avait presque perdu un peu de sa crédibilité. Adoré par les uns, détesté par les autres, je dois bien avouer que la perspective d'aller écouter l'homme parler de son dernier bébé, The Movies, ne m'avait pas vraiment agité plus d'un sourcil. Sorte de Sims dans l'univers du cinéma, il pourrait malgré tout constituer une excellente surprise. Loin du côté un poil trop prude des produits Maxis, on nage ici en plein cynisme et débauche. On gère ses acteurs tellement en profondeur, qu'on peut même décider de leur imposer de menues opérations de chirurgie esthétique pour raboter un nez peu gracieux, par exemple. Oui, on peut aussi retoucher des parties du corps plus grivoises, rassurez-vous. S'ils sont dans la dèche, à la recherche du film qui relancera leur carrière, vos futures stars arpenteront les plateaux de tournage complètement bourrés à la Grimbergen et difficiles à gérer. Il faudra aussi veiller à ménager leurs tensions sexuelles : deux acteurs en ménage dans la vraie vie et dont le couple bat de l'aile (parce que Monsieur a encore fricoté avec un

second rôle) pourraient se révéler impossibles à maîtriser devant la caméra. De là à dire que Peter voit le monde du show-biz comme un grand jeu de « qui se tape qui », il n'y a qu'un pas. The Movies, un jeu gossip à mort, donc. Ça va me plaire...

**Cinémaaaaaa, cinémaaaaaa**

Parlons-en justement des films : sachez que tout, ou presque, sera possible. Du western en costumes disco au film coquin avec extraterrestres gluants,



vous pourrez passer derrière la caméra pour concrétiser vos délires les plus fous. À vous de concocter un scénario, de réunir les fonds pour le produire, le tourner et finalement le monter. Une petite option vous permettra même de le doubler avec vos propres dialogues, faits à la bouche. Pour les réfractaires des chiffres, sachez que selon l'époque choisie, la partie gestion sera plus ou moins simplifiée. Vous pourrez donc, en réglant votre montre sur les années 50, produire un film sans avoir à vous soucier de vos thunes. Et pour ceux qui bouffent du micromanagement au petit-déjeuner, les années 90 seront un terrain plus propice. Enfin, il sera bien entendu possible d'échanger vos œuvres finies sur le web, pour vous faire railler par le monde entier et finir seul, sans gloire, artiste incompris. Graphiquement, on est à la croisée des chemins entre Black & White et les Sims, l'interface offrant apparemment toute la souplesse requise au genre. Pour ce qu'on en a vu, The Movies nous a plutôt fait plaisir. Reste à savoir s'il réussira à convaincre sur le long terme, une fois passé le plaisir sournois de réaliser « Mister Coquin contre les Loutres de l'Espace » et ses multiples suites (qui n'égaleront jamais le premier).

# Auto Assault

**L**e scénario de ce Massivement Multijoueur est plat comme une route de campagne : trois clans tentent de se partager les restes délabrés de la Terre : des extraterrestres venus alien-former notre belle planète, des terriens cloîtrés sous terre depuis des

années avant de faire leur come-back et une race d'individus mi-terriens, mi-alien. Le but du jeu est d'exterminer le plus grand nombre de membres des autres factions, grâce à des véhicules (voitures, tanks, bipèdes, motos) tunés au lance-roquettes et autres armes de gros, voire très gros, calibre. Le moteur graphique fait un peu penser à celui de Ground Control II, sans en atteindre la qualité malgré tout. Les joueurs peuvent se regrouper sous forme de guildes appelées « convois » et construire des bases que les autres factions se feront une joie de capturer. L'utilisation de Havoc comme moteur physique apporte une certaine dose de réalisme et on appréciera de pouvoir détruire pratiquement tout ce qui se trouve à l'écran. Prévu pour la fin de l'année, on attend la possibilité de jauger l'intérêt sur le long terme de ce titre dont l'action semble intense et permanente. Mais pour un MMO, ça ne suffit peut-être pas.

Moi, le bucolique, ça m'ennuie.  
Fillez-moi un lance-roquettes.

Genre  
MMIMMO (MAD MAX  
MASSIVEMENT  
MULTIJOUEUR ONLINE)

Éditeur  
NC SOFT

Développeur  
NET DEVIL/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
FIN 2004

Tonk, moto, voiture, les différents types de véhicules devraient combler tous les joueurs.





# Black & White 2

Genre  
EGO RTS

Éditeur  
ELECTRONICARTS

Développeur  
LIONHEAD STUDIOS/  
GRANDE-BRETAGNE

Sortie prévue  
FIN 2004



**L**e bien et le mal remettent leurs habits de lumière pour se filer des claques dans l'allégresse et la bonne humeur, toujours sous la supervision de l'alien Peter Molyneux. Black & White, premier du nom, avait divisé à coups de hache la communauté des gamers : véritable révolution de gameplay pour certains, vulgaire screensaver pour d'autres, le feedback était plutôt tranché. Les développeurs de Lionhead Studios ont manifestement retenu la leçon et préparent le deuxième opus avec une volonté plus fédératrice. Vous remplirez donc une nouvelle fois dans le rôle d'un Dieu tout-puissant, chargé de veiller sur le bon peuple, toujours assisté de votre fidèle créature, votre alter ego dans le monde du jeu. Votre objectif sera de guider les vôtres sur le chemin tortueux de la domination culturelle. Pour ce faire, vous pourrez choisir la voie du mal (en construisant des armées et en partant bouffer les civilisations voisines) ou la voie du bien (en focalisant votre progression sur la technologie). En ce qui concerne votre créature, celle-ci manifestera plus d'indépendance et il ne sera

plus nécessaire de la suivre du regard en permanence pour s'assurer de sa bonne évolution. Elle pourra assister votre effort de guerre ou se concentrer sur la gestion de la ville. Les gens de Lionhead nous ont assuré avoir passé beaucoup de temps à écouter les griefs de la communauté pour intégrer dans le développement de B&W2 toutes ses doléances. Ce qu'on a pu en voir était certes plutôt joli et prometteur, mais encore loin d'être fonctionnel.



# Half-Life 2

Genre  
FPS SUPER ATTENDU

Éditeur  
VIVENDI UNIVERSAL  
GAMES

Développeur  
VALVE SOFTWARE/  
ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
CET ÉTÉ (RIGOLEZ PAS)

**J**e regrettais franchement de ne pas avoir pu assister à l'E3 l'année dernière et donc de ne pas avoir pu découvrir Half-Life 2 en avant-première (et surtout de ne pas pouvoir faire baver tout le monde en rentrant à la rédac). « Qu'à cela ne tienne », m'a dit Gaby (Gabe Newell, on est très intimes), « je vais retarder la sortie du jeu d'un an, comme ça tu pourras le voir en 2004 ». Il est cool quand même. Tellement cool que cette année, c'est deux démos différentes qui étaient diffusées (une chez Vivendi et une chez ATI). Graphiquement, ça déchire toujours autant (les textures de mon appart sont moins réalistes que celles du jeu), le gameplay semble toujours scripté jusqu'au trognon (pour ceux



Le souci du détail : de petits gobelets en papier sont poussés par le vent.

que ça dérange) et l'arme qui permet de chopper les différents objets toujours pleine de promesses. Pas grand-chose de neuf sur le jeu à côté de ça, même si on a pu voir une autre arme rigolote qui vaporise les ennemis. Également présenté, Counter-Strike avec le source engine. Ça fait mal de le reconnaître, mais ils ont réussi à me donner envie d'y rejouer (alors que je m'étais juré que je ne replongerais pas dedans). Bande de pourris. Allez, encore un peu de patience, il est prévu pour cet été, qui, rappelons-le, s'étend jusque fin septembre. D'ailleurs, moi si j'étais responsable de la communication chez Valve, je m'arrangerais pour le sortir le 30 septembre. Exprès. Juste pour montrer qu'on sait se moquer de nous-mêmes. Et surtout éviter que les autres n'en remette une couche...



Si, si, c'est bien Counter-Strike. Oui je sais, il était temps que le mateur change de taute façon.





Genre  
ACTION

Éditeur  
LUCASARTS

Développeur  
LUCASARTS/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
AUTOMNE 2004

# Star Wars Republic Commando

**C**hronologiquement, Republic Commando est situé entre les films Episode II et Episode III. Vous y dirigez une escouade de trois commandos de la République dans des missions où seule une unité d'élite peut réussir. Forcément, si les premiers charlots de passage pouvaient faire l'affaire, on ne nous aurait pas dérangés. Quoi qu'il en soit, l'action semble relativement intense et faire l'effort de progresser de manière tactique donne de bons résultats, ne serait-ce que pour l'ambiance. L'interface de commandement de vos deux coéquipiers est

simple et efficace et un seul petit clic suffit pour qu'ils se placent intelligemment autour d'une porte avant d'en déclencher l'ouverture. Malheureusement, ça reste a priori moins souple et intuitif qu'un Freedom Fighters. On retrouve une bonne partie des personnages plus ou moins importants des films, comme différents droïdes survoltés, des Wookies énervés et des mercenaires Trandoshan. Bref, de quoi combler le fan exigeant. Graphiquement ça reste très correct et l'idée de faire apparaître les bords du casque de protection devrait aider, au moins un peu, à l'immersion.



« T'es sûr qu'il est mort ? Moi j'dis qu'il bluffe. »



# Star Wars Battlefront

Genre  
ACTION

Éditeur  
LUCASARTS

Développeur  
PANDEMIC/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
FIN SEPTEMBRE 2004

**A**lors que Faskil essayait le jeu sur Playstation 2 (sous le prétexte ridicule que c'est plus simple à mettre en réseau), Battlefront était en libre essai sur le stand ATI. Du coup, hop, d'un coup de fesse bien placé, j'ai écarté le type qui squattait le clavier depuis cinq bonnes minutes déjà. Aucun doute possible, le jeu ressemble furieusement à Battlefield, mais dans l'univers de Star Wars. En dehors d'un piège à Walker à base de troncs d'arbres et actionné par des Ewoks, le niveau que j'ai pu tester (situé sur Endor) ne permettait pas de repérer quoi que ce soit qui le différencie du titre d'Electronic Arts. Zones à capturer qui permettent d'accéder à des véhicules, classes de personnages prédéfinies (sniper, attaque, arme lourde), minimap, zones de spawn, etc. Par contre, quand on est fan,

ça reste un grand moment de plaisir que de sniper un groupe de rebelles depuis une plate-forme tandis qu'avancent inexorablement deux AT-ST sur les autres soldats planqués derrière les arbres. Le jeu étant prévu pour cet automne, on va quand même attendre sa sortie pour s'assurer que ce genre de trip vaut vraiment le coup de mettre la main au porte-monnaie.



Le jetpack, qui pourra vous tirer de mauvais pas (ou faire de vous une cible pour le tir au pigeon).







Sûrement un chercheur français qui tente de se recycler.

Genre  
SIMULATEUR DE VIE

Éditeur  
ELECTRONIC ARTS

Développeur  
MAXIS/ETATS-UNIS

Sortie prévue  
AUTOMNE 2004

# The Sims 2



Alors c'est donc vrai, elles ne pensent qu'à ça.

**U**ne charmante demoiselle nous a fait une petite démo des Sims 2. Étrange coïncidence pour un jeu plébiscité par les femmes (paraît-il, ma copine ne jurant que par Quake et CS). Elle nous a montré une scène où toute la famille est réunie pour fêter l'anniversaire du gamin. Elle incite alors le père à tromper sa femme avec une ex. Il ne tarde pas à se faire repérer par la sœur de son épouse, complètement dévastée par cette découverte. En dehors de l'aspect totalement glauque de la mise en scène, c'était surtout l'occasion de voir un peu tourner le jeu. Sans surprise, il ressemble beaucoup au précédent, en beaucoup plus évolué. Graphiquement, les modèles

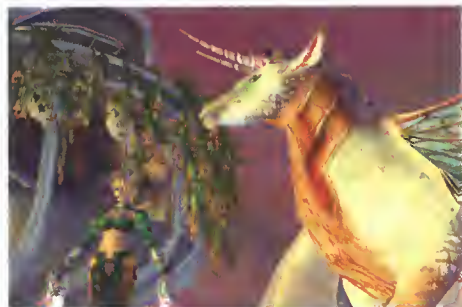
sont plus détaillés et proposent plus de variété. Vos Sims peuvent maintenant se reproduire. Le nouveau venu sera un mélange des attributs des parents. C'est pendant sa croissance que ses aspirations futures se révéleront et vous aurez à cœur de tout mettre en œuvre pour satisfaire ses rêves (ou au contraire, à faire comme moi en le privant de tout et en le poussant au suicide). Inclus également, un utilitaire pour faire des films, c'est Peter qui va être content... Espérons que la censure et la morale n'aient pas voix au chapitre et qu'il sera possible de faire des trucs vraiment rigolos (je laisse libre cours à votre imagination sadique et perverse pour deviner à quoi je pense).



# Tabula Rasa



Le voice chat intégré devrait faciliter la coordination dans les combats.



**L**es game designers de Destination Games, épaulés de Richard Garriott (avec deux t, Caf s'excuse pour le dernier numéro) ont décidé de faire table rase (O.K., O.K., c'était facile) de certains concepts pénibles des MMORPG. Les déplacements inintéressants de vingt plombs entre différents endroits, poubelle. À la place il suffira de se téléporter. La galère pour retrouver ses potes quand on est perdu dans la forêt, oubliée. On pourra se transférer à côté d'eux en deux clics. Vous venez de passer un niveau et hésitez entre plusieurs compétences ? Plus de risque de faire le mauvais choix, il suffit de se cloner pour tester tout ce qui vous chante et si le résultat n'est pas à votre goût, revenir à une de vos autres versions. Notons également que vous commencez le jeu avec une maison rien qu'à vous, aménageable selon votre goût, que la magie et certaines armes se basent sur la musique et que le jeu est livré avec un « voice chat » intégré qui vous permettra de communiquer directement avec les personnages alentour. En dehors de quelques autres idées mineures que nous ne pouvons pas développer tout de suite, par manque de place, cela reste malheureusement assez classique pour le gameplay de base. L'univers est très heroic fantasy et l'expérience se gagne par les combats ou les activités « sociales » (fabrication

Genre  
MMORPG

Éditeur  
NCSoft

Développeur  
DESTINATION  
GAMES/CORÉE DU SUD

Sortie prévue  
HIVER 2004



Tsss, pas un seul screenshot disponible pour vous montrer l'interface (qui semble très fonctionnelle), c'est ballot.

d'objets, par exemple). Dans un univers qui ne devrait pas tarder à être dominé par World of Warcraft, Tabula Rasa pourra peut-être offrir une alternative aux joueurs blasés du genre.



Genre  
RPG À CROCS

Éditeur  
ACTIVISION

Développeur  
TROIKA GAMES/  
ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
PRINTEMPS 2005



# Vampire : The Masquerade-Bloodlines



« Alors, il te plaît toujours pas mon costume ?! »

**J**e ne sais pas pour vous, mais moi, le premier Vampire sur PC (Redemption, sorti en 2000) ne m'avait pas vraiment convaincu. Se retrouver au cœur d'un hack & slash vaguement déguisé en RPG, après toutes ces années passées à dévorer le jeu de rôle papier, ça frustrait. Rien de tout cela avec ce nouvel opus, développé par Troika Games : on nous promet de l'aventure, pas de la boucherie de base à grand renfort de clics. Les quelques minutes de gameplay découvertes lors de l'E3 font d'ailleurs immédiatement penser à Deus Ex, pour son savant mélange FPS/RPG. Quatorze types de persos, des compétences piochées à la source, dans le manuel du jeu original de Whitewolf... On a pris la licence très au sérieux. À tel point que le titre constituera un « prequel » officiel pour une nouvelle gamme d'extensions au JDR, baptisée « L'Apocalypse des Vampires ».

**Soyez chic,  
soyez gothique**

Dans la mission montrée, notre héros aux dents longues doit débusquer dans un Los Angeles gothique une certaine Venus, sorte de Huggy-les-bons-tuyaux chez les damnés. Passée la première volée de baffes distribuée avec générosité par le moteur 3D (le Source Engine d'HL2 qu'il est bien), on en apprend plus sur le gameplay. Pour faire parler Venus, plusieurs possibilités : crocheter la serrure de son bureau puis pirater son laptop, user de persuasion pour la rendre bavarde, etc. Les compétences du perso ne sont donc pas là pour faire joli, elles auront une véritable utilité dans le jeu. Seuls les combats semblaient encore un peu mous, mais on nous a assuré que cette partie du soft était en plein chantier. Le Grand Réveil est prévu pour octobre 2004.

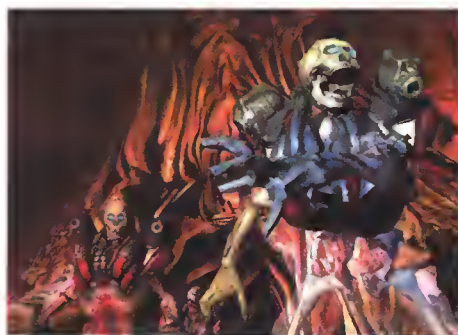


Il a le profil du mec qui a passé une sale journée.

**T**iens, un peu de changement pour Doom 3 cette année : hormis une date présumée de sortie ramenée à cet été, aucune nouvelle de la version PC. Par contre, la Xbox est chouchoutée : mode Coopératif et sortie exclusive sur cette console. Du coup, nous n'avons pu l'essayer que sur le gros truc noir et vert de Microsoft. On va laisser de côté la partie graphique, pas forcément révélatrice de ce que sera la version PC, ainsi que la maniabilité au joypad, qui globalement ne nous concerne que peu. En revanche, j'ai quelques inquiétudes concernant l'intérêt même du jeu. Un exemple : je commence le niveau, ouvre une porte, me fais

# DOOM 3

surprendre par un monstre planqué dans le noir. L'ambiance est au rendez-vous, je flippe sec ma race. Je meurs (oui bon, ça arrive hein). Je recommence le niveau, arrive devant la susdite porte, l'ouvre et tire immédiatement dans le noir, là où se trouve le streum caché. Il crève, et j'ai pas flippé. Dans plein de jeux, ça n'est pas un problème, mais comme ici les ennemis sont peu nombreux et apparemment bloqués dans leurs pièces respectives, j'ai comme un doute pénible sur l'intérêt. Il ne reste plus qu'à espérer que mes craintes ne soient pas fondées et que Doom 3 sera le vrai jeu qu'on attend, plutôt qu'une très jolie démo technologique. On sera vite fixé de toute façon.



Genre FPS
Éditeur ACTIVISION
Développeur ID SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue ÉTÉ 2004

Les Blues Brothers, version revenus des enfers.





# World of Warcraft

**C**'est super, on a vu tourner World of Warcraft. C'est pas comme si on ne voyait QUE ça sur les écrans de Caféine ou de Cyd depuis plusieurs semaines, hein. Parce que pour ce qui est de nous filer des infos croustillantes, les gens de Blizzard ont été plutôt radins. Ah si, quand même, une info de taille : le jeu sera bel et bien « localisé » en français d'ici sa sortie et disposera de serveurs dédiés aux petits joueurs européens. Mais la



Devenez Atomic, jouez un nain !

disponibilité reste décalée pour le Vieux Continent par rapport aux États-Unis. Blizzard recrute d'ailleurs en ce moment même des Game et Web Masters dans nos régions, si vous vous sentez à la hauteur, c'est le moment de faire chauffer les CV.

## Des infos, des infos

La démo portait sur des donjons bien connus des beta-testeurs : Deadmines et Scarlet Monastery (celui-là est réservé aux persos bien musclés). Bref, rien de renversant pour ceux qui suivent l'actualité de ce titre (et les comptes rendus de Cyd). Blizzard renforce néanmoins l'impression qui se dégage de nos premiers pas dans son MMORPG : une vraie volonté de populariser le genre, de toucher le plus grand nombre, avec un gameplay rempli de quêtes intéressantes (aussi bien côté aventure que pour l'évolution de votre personnage) et moins d'abattage de monstres à la chaîne. En choisissant d'en faire un jeu orienté aussi (surtout ?) pour les joueurs occasionnels, Blizzard prend un gros pari. Mais après avoir constaté ses effets néfastes sur les nuits d'un Cyd (à fond dans le trip) et d'un Caf (novice mais désormais fan convaincu), je subodore que WoW devrait mettre tout le monde d'accord.



Genre  
MMORPG  
TUEUR DE NUITS

Éditeur  
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Développeur  
BLIZZARD  
ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue  
FIN 2004, AVEC DE LA  
CHANCE

Genre  
ACTION/INFILTRATION  
À LA 3<sup>e</sup> PERSONNE

Éditeur  
DREAMCATCHER

Développeur  
MIND WARE STUDIOS/  
RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Sortie prévue  
OCTOBRE 2004

# COLD War



Attention Benjaminov, derrière toi, c'est affreux !

**C**'est terrible ça, d'arriver sur un stand et de découvrir un jeu dont on n'a jamais entendu parler avant, alors qu'on se tient informé de tout ce qui sort. Développé par des Tchèques (qui connaissent donc leur sujet), Cold War vous emmène derrière le Rideau de fer et notamment en U.R.S.S. pendant les années 80. Vous incarnez un journaliste freelance qui se retrouve à poil dans une cellule du Parti peu de temps après être arrivé à Moscou. Si les raisons de cette incarcération sont encore floues, il ne fait aucun doute que la glorieuse police du Parti ne tardera pas à les trouver. Et devinez quoi ? Vous allez vous échapper. Ou au moins essayer. En vue à la troisième personne, il faudra tenter de se soustraire le plus possible au regard des gardes. Si cela s'avère impossible vous disposez de quelques gadgets pratiques comme des lunettes à rayons X,

qui permettent de voir à travers les murs (on ne voit que les squelettes, arrêtez de fantasmer) ou une arme à micro-ondes servant à faire griller le cerveau des soldats sottement postés sur le chemin menant vers votre liberté. Ajoutez à cela des niveaux non linéaires, un peu de Mac Gyverisme pour fabriquer de nouveaux pièges ou armes et vous obtenez un jeu qui, sans être révolutionnaire, pourrait bien être une des bonnes surprises de cet hiver.







Spidermon 2 sera peut-être pas moi sur console. Sur PC, on a droit à une version pourrie, sans vraiment comprendre pourquoi.

Comme tous les six mois, grosse mise à jour pour Fifo prévue chez EA.



**I** l a beau y avoir une baisse de quantité dans les jeux présentés sur PC, vingt pages ça reste un peu court pour faire le tour complet du propriétaire. En dehors des quelques titres mis en avant dans les pages précédentes, il y en avait malgré tout un paquet d'autres qui méritaient d'être mentionnés. Chez Activision, on se moque toujours des joueurs PC, il faut le préciser. Après une version de Shrek 2 carrément en dessous de celle pour Xbox, ils nous refont le coup avec Spiderman 2. Sur console, c'est un titre qui lorgne de plus en plus du côté d'un GTA en offrant une totale liberté de mouvement dans un New York respectueusement modélisé. Sur nos bécane, c'est un jeu pour mômes pas exigeants, moins bien réalisé que celui sorti il y a deux ans. Un scandale. Atari, de son côté, nous a globalement resservi le listing des titres en chantier qu'on connaissait déjà par cœur : Sid Meier's Pirates!, Rollercoaster Tycoon 3, Driv3r (retardé, encore) et Axis & Allies. Pas vraiment de nouvelles fracassantes de ce côté-là.

## Prescription de MMORPG

Sur le stand de CDV, que du jeu tactique avec de la guerre dedans (de préférence, mondiale et seconde), notamment Blitzkrieg 2, Codename : Panzers et Cossacks II : Napoleonic Wars, dont on vous parlait déjà en news dans le précédent numéro.

Un peu plus loin, chez Codemasters, le panel de stars habituel : du Colin McRae estampillé 2005, du IndyCar Series du même acabit, mais aussi (comme c'est étrange)... un MMORPG ! Dragon Empires, que ça s'appelle. Vous l'aurez deviné, ça parle d'heroïc fantasy. Originalité du leur ? La place qui y sera faite à l'économie et à la politique. Plus de gestion, moins de looting, on verra ce que ça donne.

## L'E3 en vrac

Davilex, de son côté, présentait ses deux titres adaptés de séries télé, Knight Rider II et Miami Vice, dont on ne parlera plus pour éviter d'en dire de méchantes choses.

### FIFA 2004+1

Pas mal de titres aussi chez Dreamcatcher, du Myst-like avec Atlantis, au manager de guerre avec beaucoup de chiffres super-sérieux dedans avec Super Power 2. Bon, Electronic Arts, on ne va pas plus s'attarder, vous connaissez le principal. En gros, on retrouve tous les jeux de sport maison déclinés en version 2005. On n'a pas pu voir d'images de Need For Speed Underground 2, les fans de tuning devront encore patienter.



Des graphismes austères pour un jeu de domination du monde qui pourrait foire parler de lui.



Eidos avait plus d'une chose intéressante sur son stand : Snowblind, tout d'abord, un FPS plutôt bien rythmé dans un univers imaginé par Warren Spector, et designé par l'équipe de Crystal Dynamics. Un avant-goût de ce que pourrait donner le futur Tomb Raider avec la même équipe ? Peut-être, en tout cas de belles choses qui bougent vite. On est impatient de pouvoir y jouer. Le dernier produit présenté était bien entendu Thief 3, sorti depuis de sa tanière. Du coup, si vous avez lu le test d'Atomic, je ne vous apprendrai rien. Hip Interactive et Ubi ont quant à eux tenté l'impossible pour nous convaincre que Playboy : The Mansion allait être un bon jeu. Mais pour le moment, ça ressemble plutôt à un Sims orienté fesse. Et bon, Singles, merci, j'ai déjà donné. Hip présentait aussi CT Special Forces, un action shooter sur fond de marche militaire. Résolument arcade, sans multijoueur, le titre avait l'air plutôt fun.

## Fans d'Excel, ne bougez pas

Pour LucasArts, vous avez déjà eu le topo aussi. J'ai tout essayé, je n'ai malheureusement pas pu voir le responsable de l'annulation de Sam & Max 2 pour lui faire part de mes baffes. Je suis parti dépité chez Majesco, qui proposait de nous essayer à Bloodrayne 2. Une suite (encore), action à la troisième personne, peuplée de suceurs de sang et prévue pour octobre 2004. Et pour ceux qui préfèrent le treillis et le cigare au coin des lèvres, un nouveau Joint Operations, baptisé Typhoon Rising, s'annonce lui chez Novalogic. On a également pu jauger le potentiel de Richard Burns Rally et Conflict : Vietnam chez SCI qui s'annonce à la hauteur de ses prétentions. Fier de sa récente acquisition des studios Sports Interactive, monsieur Sega exhibait son premier bébé avec émotion :

Joint Operations : Typhoon Rising.  
Un jeu avec du Atomic dedans.



S.T.A.L.K.E.R. : un moteur qui poutre, on commence à le savoir. Et le jeu ?



Myst IV : Revelation. Toujours aussi beau, pour qui supporte de mettre son neurone à contribution.



Jump to Lightspeed : Un add-on pour faire (enfin) décoller SWG ?



Playboy : The Mansion. Je suis à droite sur la photo.

Football Manager 2005, ce sera donc du bon gros chiffre, des stats à l'envi, le vrai truc de passionné. On a aussi pu y voir un prototype de Worms Forts, très proche de Worms 3D en termes de design mais difficile de se faire une idée pour le moment, le soft est à peine à 50 % de son développement.

## Quand tu veux, tu le vois, hein

Malheureusement, très peu d'infos sur Final Fantasy XI : Chains of Promathia chez Square Enix, à peine quelques screenshots en guise d'apéro. Et ce fut un peu pareil chez THQ, pour une nouvelle présentation de S.T.A.L.K.E.R. Alors j'en profite pour glisser un message perso aux développeurs : O.K., les gars, votre moteur 3D, vraiment, il déchire. Il est fantastique, on a bien bavé sur votre démo, mais on voudrait pouvoir parler un peu du jeu maintenant. Genre : y jouer, vous voyez. Parce que là, ça commence un peu à faire long... Sur le même stand, d'autres titres sur lesquels on ne s'éternisera pas pour le moment : rien de bien neuf sur Full Spectrum Warrior, toujours prévu pour la rentrée, un Hot Wheels Stunt Track Challenge qui n'a pas convaincu et le futur Pixar, jeu de plate-forme « consolesque » mais qui pourrait, pourquoi pas, être le premier réussi depuis longtemps sur PC : The Incredibles.

## Le truc qui va vous achever la vie

Et on terminera par Ubi Soft, pour être plus ou moins exhaustif. En dehors des titres précités dans ce dossier, il y avait également un certain Silent Hunter III. Un titre qui pourrait faire renaître un semblant de vie dans les yeux des fans déçus du naufrage de Harpoon 4. Ça avait l'air de marcher sur Bishop, en tout cas. Sinon, Myst IV : Revelation était bien entendu de la partie, pas loin de Ghost Recon 2. Ah, j'oubliais tous les autres MMORPG dont on ne vous a pas parlé : Jump to Lightspeed pour SWG, City of Villains pour City of Heroes (ou comment le Docteur Mécraent va venir pourrir la life de Mister Coquin), Guild Wars ou autre Alien Invasion pour Anarchy Online. Cyd se fera un plaisir de vous détailler tout ça très vite, peut-être même déjà dans ce numéro. Rendez-vous en mai de l'année prochaine pour un E3 2005 qu'on espère plus flatteur pour nos belles machines (et avec plus de babes, c'était plutôt disette cette année, c'est pas sérieux).



ELECT CABINET MINISTER FOR INTERIOR

PERSONNEL FILES

CONSERVATIVE  
(CHOOSE POLITICAL SPECTRUM)Lequel de ces crânes de piaf vois-je  
choisir comme ministre  
de l'Intérieur ?

**D**is Atomic, on fait quoi cette nuit ?  
- La même chose que chaque nuit,  
Fumble : tenter de conquérir le  
monde ! Il faut dire qu'en 2010, la tâche est  
devenue beaucoup plus facile : toutes les  
grandes puissances se sont désintégrées suite  
à l'effondrement des marchés boursiers  
mondiaux. Les lambeaux des États-Unis,  
de la Chine et de la Russie s'entre-déchirent  
pour retrouver un peu de leur gloire passée,  
c'est le moment idéal pour qu'un Napoléon  
surgisse du chaos et unifie le monde par la  
force. Le premier contact avec Supreme Ruler  
2010 est brutal : en tant que tyran-  
mégalomane à la tête d'une puissance  
régionale, on doit superviser toute la vie  
politique du pays. Ça veut dire qu'il faut  
choisir des ministres à partir d'une liste de  
personnalités et leur confier des directives  
générales, orienter la recherche,  
la diplomatie, le commerce, planifier le  
développement industriel et militaire tout en  
vous adaptant aux conditions sociales... On se  
retrouve face à une myriade de panneaux de  
contrôle criblés de petits boutons minuscules

L'OM déclare la guerre au PSG.



# SUPREME RULER 2010

GENRE

Simulateur de  
guerre mondiale

ÉDITEUR

Strategy First

DÉVELOPPEUR

BattleGoal  
Studios/Canada

SORTIE PRÉVUE

Septembre  
2004Chaque trait orange représente  
une unité, heureusement j'ai une  
super bonne mémoire.

et les options politiques sélectionnables  
ressemblent aux arbitrages d'un authentique  
gouvernement. Oubliez Civilization, SR2010  
se veut réaliste et hyper détaillé. Quelques  
connaissances en géopolitique moderne  
paraissent indispensables pour s'y retrouver,  
ce jeu se présente tout simplement comme  
l'une des simulations stratégiques les plus  
ambitieuses que j'aie pu voir. Mais ne nous  
emballons pas trop, ce ne serait pas la  
première fois que ce genre de projet grandiose  
se révèle complètement creux et truffé de  
bugs énormes.

*Ça marche vraiment ou c'est pour  
faire joli ?*

Indice plus que troublant, cette simulation  
pointue se jouerait comme un jeu de stratégie  
temps réel, au rythme d'une vingtaine de  
secondes par journée. S'il faut attendre deux  
heures devant son écran pour que s'écoule un  
an dans le jeu, la moindre décision  
économique un peu conséquente va devenir

horriblement longue à mettre en place.  
Inversement, l'organisation en temps réel  
de toute une armée, bataillon par bataillon,  
s'annonce un véritable cauchemar logistique.  
La gestion du ravitaillement au sein d'une  
division blindée qui perce les lignes ennemies  
et lance une exploitation dans la foulée n'est  
pas une mince affaire, j'imagine déjà ce que  
va donner la manœuvre simultanée de  
l'artillerie automotrice, des chars de bataille,  
de l'infanterie mécanisée, des blindés légers  
de reconnaissance, des hélicoptères d'assaut,  
des détachements anti-chars et anti-aériens,  
tout en restant en liaison avec la chasse et  
l'aviation d'appui tactique. Oui parce que tout  
ça c'est présent dans le jeu, dans un déluge de  
statistiques. On vous précise par exemple si  
vos chars boivent de l'essence diesel ou du  
kérosène. C'est un élément capital dans la  
réalité pour le chef d'un régiment d'Abrams  
américains, aux turbines très goulues, mais je  
doute que ça serve à quoi que ce soit dans  
SR2010, à part impressionner le néophyte. En  
fait j'ai l'impression désagréable que ce jeu  
essaye de m'en foutre plein la vue sans  
pouvoir assurer derrière, une tactique risquée  
qui peut coûter très cher au moment du test.

Atomic

Grande nouvelle, l'exploitation forestière  
est simulée en profondeur. C'est un jeu canadien.



**P**arfois, une preview est très proche de la version finale, parfois pas du tout. Kult : Heretic Kingdoms est largement dans ce cas. Heureusement, les développeurs nous expliquent bien tout ce qui manque dans une petite note sympa et ils ont jusqu'en septembre pour bosser, vu que Nobilis a repoussé la date initiale. Pas de pitié ni de vacances pour 3D People. S'ils arrivent à tout terminer, leur titre, sans être le jeu du siècle, pourrait être tout à fait agréable à tester. Déjà l'histoire semble bien partie pour ne pas être trop manichéenne, avec en bonus pas mal de prises de tête philosophiques. Si j'ai bien compris, vous dirigerez Alita (on pourra changer le nom, mais c'est tout), jeune mage et guerrière de l'Inquisition qui pourchasse les religieux à travers le monde de Rywennia. En l'occurrence, on l'envoie à la recherche de l'épée « Godslayer ». Cette arme étant un symbole trop puissant pour les adorateurs de tout poil, il faut la détruire.

En mode Dreamworld, tout devient blouté et des monstres tentaculaires cherchent à vous bouffer. La drogue, c'est mal.



« La mort du Dieu des Terres, vaincu par Godslayer », auteur inconnu, musée de l'Inquisition.



## KULT : HERETIC KINGDOMS

GENRE  
RPG action

EDITEUR

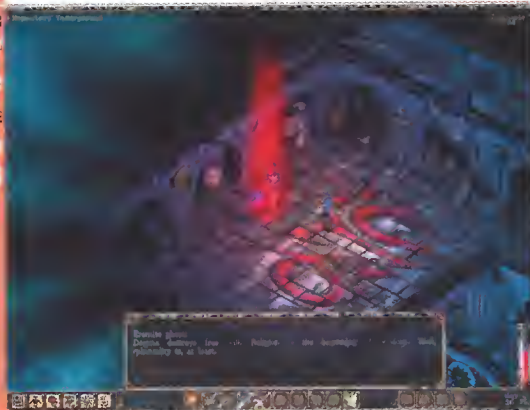
Nobilis

DÉVELOPPEUR

3D People/  
Slovaquia

SORTIE PREVUE

Septembre  
2004



« Le dogme détruit le libre arbitre. La religion est le début de la sagesse. Enfin, la spiritualité l'est, tout du moins. » Je l'aurais bien torturé pour de tels propos, mais il est déjà mort.

Depuis l'assassinat du Théocrate, le dictateur qui se servait de la puissance de l'épée pour asseoir son pouvoir, celle-ci était gardée par des moines. Malheureusement, quelqu'un l'a volée. Zut. Il va falloir partir à sa recherche dans un monde où les vieilles querelles, autrefois écrasées par la poigne de fer du Théocrate, ressurgissent dans la violence et le sang.

### Non ce n'est pas l'Irak

Afin de mener à bien sa quête, Alita va batailler à la Diablo et vider les territoires de jeu des monstres qui les hantent. Pourquoi ? Pour aller de l'autre côté ou bien pour accomplir une quête. Elle rencontrera

de nombreux PNJ, afin de marchander ou de s'informer. Les dialogues sont d'ailleurs subtilement sarcastiques et bourrés de vanes qui font ricaner. L'évolution du perso est simpliste, avec quatre caractéristiques à monter. L'originalité réside dans la magie, qui permet au personnage de « s'harmoniser » avec ses objets afin d'en tirer des pouvoirs. Si vous êtes doué de la baguette, vous pourrez alors activer de nombreux enchantements à la fois. Voilà qui est assez tordu pour marcher. De même, Alita pourra accéder au monde des rêves afin de s'entretenir avec des fantômes, combattre les créatures sorties des « failles » et piloter un X-Wing (ah non, ça, c'est moi). Les graphismes en 2D et les animations des persos en 3D semblent réussis ; c'est un mélange un peu bizarre, mais qui a l'air de fonctionner. On peut même zoomer sur l'action sans trop de perte visuelle. Les jours et les nuits se succèdent et il faut dormir pour remonter ses « points des sangs », sans lesquels on ne peut pas utiliser les objets de soin et guérir ses points de vie. Oui, je sais, c'est spécial. Pourtant, c'est pas idiot : le repos devient obligatoire, mais pas trop fréquent. Enfin, la météo devrait aussi bonifier l'atmosphère. Seulement voilà, un scénar et une ambiance alléchante ne suffisent plus à faire un bon jeu de rôle. Si le code final n'est pas trop buggé, Kult pourrait se trouver une petite place dans un paysage ludique un peu vide en RPG. Après tout, je n'ai pas tenté de me suicider en l'essayant. C'est bon signe.

Fumble



Les streams sont rigolos, à l'image de cet élémentaire de la terre, espèce de vieux tronc pourri qui attaque avec des essaims d'abeilles.

Les intérieurs sont jolis, mais l'interactivité se limite souvent aux coffres.





**A**hhh les zoos. Vous savez que ce ne sont pas seulement des prisons pour animaux à exhiber ? Les vrais zoos modernes sont des centres d'étude et de protection pour toutes les espèces. Évidemment, quand le visiteur bouffe son popcorn en matant les lions qui pioncent et les singes en train de se secouer la nouille, il ne s'en rend pas bien compte. Par contre, avec Zoo Empire, la dure réalité nous tombe sur la tête rapidement. Faut les bichonner, nos bêtes ! Et c'est plutôt marrant de créer un enclos bien fourni et joli (on peut d'ailleurs sauvegarder ses créations pour les réutiliser) avant d'observer les occupants s'y ébattre joyeusement. Le secret ? Leur filer de la place, la flore appropriée, des jouets, des gadgets environnementaux spécialisés et surtout, leur foutre la paix. C'est pas parce que les clients payent le prix fort à l'entrée et claquent leurs thunes dans vos snacks, qu'ils ont le droit de traumatiser Bambi avec leurs t-shirts GTA Vice City tape-à-l'oeil. L'équilibre entre le monde commercial et le monde animal semble donc assez subtil. La position des allées, de la décoration, des bâtiments ou des grilles, tout rentre en compte. La gestion du parc s'effectue à travers divers salariés (gardiens, maintenance, vétérinaires, guides, etc.) dont certains servent à faire des recherches sur les espèces à enfermer ou sur les upgrades pour le zoo. Parlons aussi du moteur 3D permettant d'éditer la topographie du terrain pour satisfaire tout le monde : un trou d'eau dans chaque cage, des fosses pour les tigres, des montagnes pour les singes, etc. Ça reste



On ne peut pas mettre de lion dans la cage des daims, sinon ils font la queue. Les daims, c'est rien que des sales ricistes.

# ZOO EMPIRE

à vérifier, mais bon, le gameplay a l'air complet. On peut même changer les textures du sol à l'aide d'un pinceau pour s'adapter aux goûts très pointus des nombreuses espèces différentes. Au choix : boue hideuse, savane moche, herbe ratée, etc. Oui, il faut bien le dire, on espère avoir affaire ici à des graphismes en voie d'extinction totale.

## Zoo laideur

C'est bien essayé, le coup du style cartoon pour faire passer la pilule des couleurs criardes mal assorties et des persos polygones au marteau. Zoo Empire se veut mignon et risque de tomber à côté de la plaque. Si les textures ne sont pas affinées d'ici la sortie, ça va pas être possible, Monsieur Enlight. La vue à la première personne, la possibilité de prendre des photos et de faire des films, à quoi ça sert si c'est pour admirer des bouillies de pixels ? N'oubliez pas que Zoo Tycoon 2 devrait sortir au même moment... Ah là là, j'ai bien peur que votre moteur 3D ne soit pas à la hauteur à temps. Sinon, les bruitages pourris et la musique bof, je mets ça sur le compte de la bêta. Le reste a l'air de bien marcher, si ce n'est qu'un léger peaufinage de l'interface ne serait pas de trop. Même les diverses animations sont pas mal du tout. Zoo Empire propose quelques scénarios accompagnés d'un tutorial pour bien prendre le jeu en main et un mode « faites ce que vous voulez avec votre thune ». Déjà rien n'est gagné pour que l'intérêt soit au rendez-vous, mais pourquoi faut-il en plus que ce soit si moche ?



Une fois en vue interne, on ne contrôle plus rien et certainement pas le contenu de son estomac.

Avec le mode Bac à sable, faites faillite en dix minutes chrono ! Je ne suis pas allé loin sur le coup.



Faut chopper le coup de main pour éditer le terrain, mais c'est primordial pour réaliser le parc de vos rêves.



N'achetez qu'un seul animal par catégorie et regardez-le dépérir de solitude. Si vous êtes un gros sadique, bien entendu.

Fumble



# SPACE RANGERS

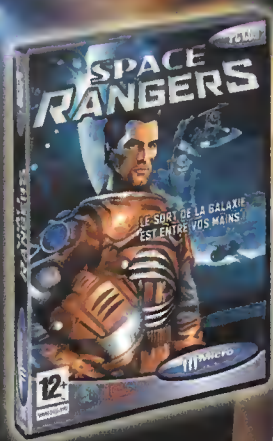
LE NOUVEAU JEU  
DE RÔLE TACTIQUE



LE SORT DE LA GALAXIE EST ENTRE VOS MAINS !

Persuadée que sa défaite face aux terribles Klissans est inévitable, la Fédération Galactique fait appel à des volontaires pour renverser le sort de la guerre. Vous êtes l'un de ces hommes prêts à tout pour la gloire : un Ranger.

[www.microapp.com/space-rangers](http://www.microapp.com/space-rangers)



12+

www.pegi.info

1C COMPANY



© 2004 1C Company. Developed by Elemental Games. All rights reserved. Micro Application, 55 au capital de 1 000 000 €, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application.

Micro Application PC CD ROM

[www.microapp.com/jeux](http://www.microapp.com/jeux)

Réf: 4468





Combien de fois vous avez vu une voiture grincer une barrière de sécurité ?

### Le platane l'a un peu plié

Le plus impressionnant est bien sûr le moteur physique qui permet également d'envoyer des bouts de décor un peu partout. Quand dans d'autres jeux vous vous écrasez mollement dans un amas de polygones ressemblant à un tas de pneus, Flatout les envoie valdinguer aux quatre coins de l'écran. Vous loupez un virage ? Profitez-en pour remonter sur la route en tapant dans les panneaux publicitaires. Il resteront sur la piste jusqu'à la fin de la course et amuseront certainement vos adversaires. Histoire d'exacerber l'utilisation gadget du moteur physique, on peut accéder à des mini-jeux dans lesquels il faut par exemple envoyer le conducteur à travers le pare-brise le plus loin ou le plus haut possible. Peut-être pas de bon goût mais franchement fun. Cependant, ce moteur physique maison ne sert pas qu'à cela puisqu'il est également responsable de la tenue de route du véhicule (croyez-moi, ça se sent). Les courses sont rythmées par les accidents et l'intelligence artificielle n'hésite pas à vous pousser dans le décor pour voir si ça vous ralentit vraiment. Il est rare que je me retrouve avec une collection de screenshots aussi monstrueuse pour un jeu de ce

« Ca pousse, ça passe, ÇA PASSE, ÇA PASSEÇAPASSE » - « BLAM » -  
Tiens non, ça passait pas.



GENRE  
Jeu de caisses

EDITEUR  
Empire  
Interactive

DEVELOPPEUR  
Bug Bear  
Entertainment/  
Finlande

SORTIE PREVUE  
Septembre  
2004

# FLATOUT

Un truc que je n'avais jamais compris jusqu'à maintenant, c'est pourquoi personne ne se lançait dans la brèche du « simulateur » original doté d'un moteur physique qui tienne la route, un vrai, avec des poils. Imaginez un jeu de bowling, de billard, de curling ou même de lancer de nain... Moi j'aurais parié que ça révolutionnerait le genre. Quoi qu'il en soit, les Finlandais de Bug Bear (qui travaillent également sur les véhicules de Söldner) ont décidé de faire plus classique en développant un jeu de voitures doté d'un moteur physique, un vrai, un tatoué (oui bon, vous avez compris l'idée). Les seize voitures proposées sont des vieilles caisses pourries, très américaines, avec de gros moteurs qui font des trous dans la couche d'ozone plus vite que Rustine ne corrige nos textes. Les terrains sont variés (ville, route de campagne, chemin vicinal, parcours forestier, neige) mais avec une caractéristique commune : ils dérapent tous beaucoup et assurent que le joueur passera son temps à planter son véhicule dans le décor. Une technique éprouvée permettant de semer des petits bouts de carrosserie : idéal pour retrouver son chemin vers le fossé au tour suivant. Les voitures sont en effet composées de plus de quarante morceaux déformables et il est rare de finir la course avec l'intégralité de ces pièces.

genre. Il faut dire qu'avec Flatout c'est un peu facile aussi, vu l'ampleur spectaculaire que prend chaque accrochage. Largement plus arcade que simu dans son gameplay, ce titre devrait être très fun aussi bien en solo qu'avec des potes. D'ailleurs je vous laisse, j'ai une tentative de record de lancer de pilote sur le feu là, histoire d'asseoir ma suprématie avant la sortie officielle du jeu, prévue pour la rentrée.

Bishop

L'intelligence artificielle se met en quatre pour vous coller des bâtons dans les roues.





G

énial, encore un jeu de panzers. Ça faisait tellement longtemps que je n'en avais pas vu que je commençais à m'inquiéter, je me demandais où ils étaient tous partis. Je bâillais déjà d'ennui en mettant le CD dans le lecteur et pourtant mon intérêt a été rapidement éveillé : bien sûr, le jeu bénéficie d'un moteur 3D de bonne qualité, de graphismes réalistes aux détails soignés, de scènes cinématiques spectaculaires et d'une interface moderne, mais ça c'est la norme maintenant. Plus intéressant, Codename Potirons (c'est l'été, j'ai envie de légumes) commence à intégrer à son gameplay des paramètres comme le camouflage et la détection sonore, quelque chose d'essentiel pour tout wargame sérieux mais que les jeux grand public ignoraient superbement. Au lieu d'une bête ligne de vue avec repérage automatique de tout ce qui s'approche, un système simpliste qu'on se traîne depuis les déserts plats de Dune 2,



Tous les Soviétiques vous le disent, le cocktail Molotov c'est l'arme suprême.

## CODENAME : PANZERS PHASE ONE

GENRE

Tactique temps  
réel, Seconde  
Guerre mondiale

EDITEUR  
CDV

DEVELOPPEUR

Storm Region  
Hongrie

SORTIE PREVUE

Septembre 2004



Tu t'échappes encore Indiana Jones, mais la prochaine fois je t'aurai !

dans Codename Patates on pourra entendre arriver les chars ennemis qui avancent masqués derrière une colline. On pourra aussi ne pas remarquer les fantassins qui rampent lentement dans les bois pour nous tendre une embuscade, ce qui devrait sensiblement améliorer l'utilité tactique des trouffions. D'autant plus que les bidasses sont réunies en escouades, pas éparpillés dans tous les sens comme chez un concurrent dont le nom commence par D et finit par Day, ce qui est plus réaliste et bien plus facile à gérer. Comme en plus, ces braves petits triment des équipements spéciaux, se battent au corps à corps dans les bâtiments et n'hésitent pas à s'arroser mutuellement la gueule de grenades, les combats d'infanterie s'annoncent bien plus pratiques et amusants que d'habitude.

### La tactique c'est fantastique

Mais comme son nom l'indique, Codename Pastèques est avant tout une affaire de grosses machines qui font Vroum-Vroum Boum-Boum. On aura donc à disposition une belle collection de blindés d'époque, avec par exemple au moins neuf modèles de panzers, sept de tanks britanniques et six soviétiques, sans compter les canons d'assaut et autres pièces d'artillerie antichar autopropulsées. Le système de combat et de calcul des dommages sera bien sûr très simplifié, on reste très loin d'une simulation rigoureuse comme Combat Mission, mais il devrait respecter dans les grandes lignes les principes du combat entre blindés. Genre il faudra prendre l'ennemi en tenailles pour l'allumer sur les flancs, où le blindage est plus tendre et la viande bien saignante. Bon, les duels se joueront toujours à cinquante mètres de distance en dix tirs dans le museau et pas avec un seul obus dévastateur à 1500 mètres, mais sur des cartes qui ne font qu'un kilomètre carré on peut pas faire mieux. Et puis le but est d'avoir un jeu facile d'accès aux graphismes proches d'un film de guerre, pas quelque chose de douloureusement réaliste avec prise en compte balistique de la vélocité et des angles d'impact. Avec trente missions solo réparties en trois campagnes et plusieurs modes multijoueur, Codename Poireaux est attendu avec impatience (en tout cas par moi) pour la fin de l'été.

Atomic



Tenez mes bons amis, c'est pour vous, mangez tout.

Soldat d'élite, Maurice Morue est très fier de ses moustaches.





**O**n dira ce qu'on voudra, la concurrence, ça fait du bien. Sans elle, je serais encore en train de dilapider ma fortune personnelle avec France Télécom et je perdrais mon temps sur FIFA au lieu de jouer à PES 3, rendez-vous compte. Alors forcément, j'ai tendance à apprécier les nouveaux challengers. Cette fois-ci, c'est dans le monde très hermétique de la simulation de rallye que ça se passe. Après Richard Burns, c'est maintenant Xpand Rally qui compte débouler de nulle part pour venir grappiller du terrain au colossal Colin McRae 04. Bien, voyons voir ce qu'il a sous le capot.

### En selle Gretel

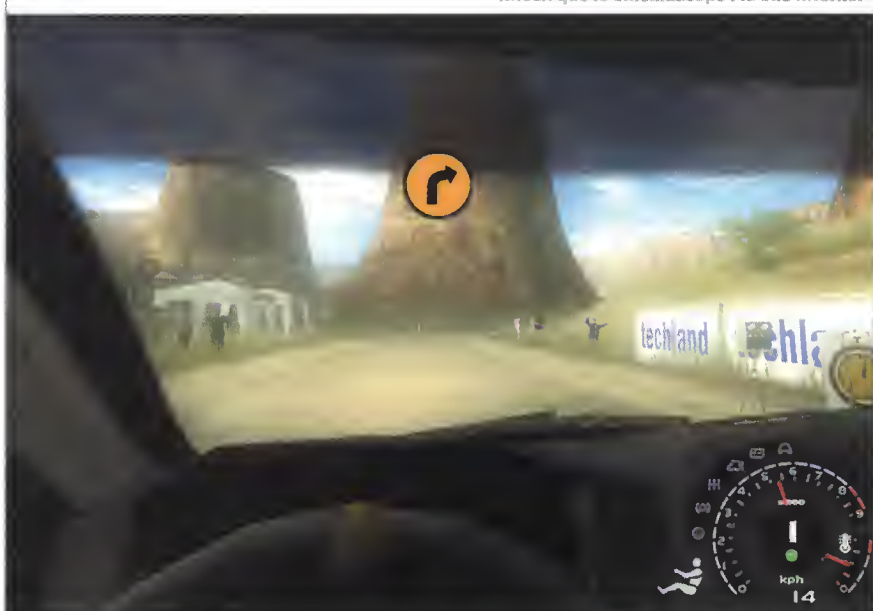
L'intention première des développeurs polonais de Techland, c'est de nous plonger dans une simulation réaliste. On nous parle déjà de gameplay réactif, de comportements cohérents en fonction du revêtement ou encore de vitesse crédible et réelle. Appâté par toutes ces promesses alléchantes, j'ai donc lancé quelques courses histoire de me rendre compte de l'avancement des travaux. Pour l'instant, un premier constat s'impose : soit ma perception de la réalité diffère fortement de celle des développeurs, soit la Pologne est un pays étrange où les voitures zigzaguent couramment sur une trajectoire rectiligne.



Pour l'instant, la modélisation n'est pas encore irréprochable. Regardez, les jantes sont encore un peu dans le « lego style ».

Ou alors Xpand Rally a encore du chemin à parcourir pour atteindre ses objectifs en termes de réalisme. Mais ne soyons pas si mesquins, si ces petits problèmes de direction sont réglés d'ici la version finale, le soft a toutes ses chances. Par exemple, le freinage est déjà très convaincant, la voiture s'immobilise de manière réaliste, avec un blocage des roues tout ce qu'il y a de plus naturel. Xpand Rally proposera également un grand nombre de réglages que l'on pourra appliquer au véhicule : transmission, amortisseurs ou type de pneumatiques à bien choisir en fonction du sol, j'ai comme l'impression que ça ne plaira pas de ce côté-là. Question modes de jeu, en plus

Mieux que le cinémascope : la vue interne.



# XPAND RALLY

des traditionnelles Courses simples, le soft proposera un mode Carrière qui sera vraisemblablement assez fouillé. Il faudra gérer son budget, acheter ou revendre les différentes voitures du jeu pour progresser, tout en faisant attention à ne pas trop les fracasser pour éviter de se ruiner en réparations.

### C'est pas clair

Avec Xpand Rally, nos amis Polonais sont tout fiers de nous présenter le moteur 3D qui sera partie intégrante du soft, le « Chrome Engine 2004 ». C'est vrai que le bougre affiche des décors plutôt bien fichus, avec des environnements déjà bien garnis : les abords de la route sont couverts de feuillages, de hautes herbes ou de petits arbustes. Cependant sur cette bêta, les graphismes baignent en permanence dans une espèce de flou lumineux assez désagréable. En dehors de ça, l'ensemble bouge plutôt bien, j'espère néanmoins que les bagnoles auront moins tendance à glisser sur le tracé et que les collisions seront un petit peu plus précises lorsque Xpand Rally arrivera dans les locaux de la rédaction. En ce qui concerne le rendu des voitures, je suis déjà plus réservé. Pour le moment, c'est correct mais franchement, je crois que Colin McRae a mis la barre très haut... En gros, cette bêta ne laisse rien entrevoir de proprement ahurissant, mais si les développeurs sacrifient intelligemment leurs vacances, ça pourra peut-être donner quelque chose de pas trop mal d'ici le mois de septembre.

Blutch



Le royaume de la consommation mécanique et des réglages, ou il faudra faire bien attention de n'acheter que le nécessaire pour frimer.

GENRE  
Rallye  
ÉDITEUR  
Techland  
Pologne  
Application

DÉVELOPPEUR  
Techland  
Pologne

SORTIE PRÉVUE

Septembre 2004



# ROOT ME\*

livré  
et  
installé  
en 2 H !

## PRENEZ LE CONTRÔLE DE VOTRE SERVEUR DÉDIÉ 100% LINUX, 100% DÉDIÉ

- 1 CONNECTEZ-VOUS SUR [www.amen.fr](http://www.amen.fr)
- 2 CHOISISSEZ LA CONFIGURATION DE VOTRE SERVEUR DÉDIÉ
- 3 CHOISISSEZ LA DURÉE DE VOTRE PACK (1, 3 OU 12 MOIS)
- 4 CHOISISSEZ VOTRE SYSTÈME D'EXPLOITATION
- 5 CHOISISSEZ VOTRE INTERFACE D'ADMINISTRATION
- 6 RÉGLEZ EN LIGNE PAR CARTE BANCAIRE, CHÈQUE OU VIREMENT
- 7 RECEVEZ LES CODES D'ACCÈS "ROOT" DE VOTRE SERVEUR DÉDIÉ EN 2 H

### PACK WEB SERVEUR

- AMD 1600 MHz (ext. à 2800)
- 256 Mo RAM (ext. à 768 Mo)
- Disques durs 80 Go (ext. à 120 Go)
- 700 Go de trafic
- 1 adresse IP fixe (ext. à 4)
- Interface d'administration PLESK
- Aucun frais caché
- Aucun frais de mise en service

**49€** HT/MOIS

ENGAGEMENT SEMESTRIEL

**69€** HT/MOIS

SANS ENGAGEMENT

### EXCLUSIF ! ADMINISTREZ VOTRE SERVEUR DÉDIÉ 100 % EN LIGNE :

REBOOT INSTANTANÉ, SAUVEGARDE DE VOS DONNÉES, RESTAURATION, RÉINSTALLATION DE VOTRE SYSTÈME D'EXPLOITATION, MONITORING DU RÉSEAU ET DE VOTRE TRAFIC, ADRESSE IP FIXE SUPPLÉMENTAIRE

### NOS ENGAGEMENTS \*\* :

• SATISFAIT OU REMBOURSÉ • GARANTIE DU TEMPS DE RÉTABLISSEMENT DU MATÉRIEL SOUS 4 H • MISE EN SERVICE OFFERTE • AUCUN FRAIS CACHÉ • SUPPORT TECHNIQUE 24 X 7 • OPÉRATIONNEL EN MOINS DE 2 H • ADMINISTRATION 100 % EN LIGNE • MONITORING PROACTIF 24 X 7 • HAUTE DISPONIBILITÉ 99,9 % • DATACENTER À PARIS • RÉSEAU REDONDANT • BANDE PASSANTE GARANTIE

**0892 55 66 77**

**[www.amen.fr](http://www.amen.fr)**

0,34 € TTC/mn depuis la France 9H - 19H

Paiement    sécurisé

  
**amen**  
IN WEB WE TRUST



**J**e suis troublé. Au moment de la présentation presse, on m'avait décrit D-Day comme une simu de gestion d'une équipe de foot, avec en bonus caché des cheat codes permettant de jouer au hockey sur glace. Rien de tout cela pourtant dans la version de démo que j'ai reçue ensuite, en fait on dirait plutôt un jeu de guerre, tiré d'une bataille peu connue dont le nom m'échappe. En fait, Monsieur Monte Cristo avait déjà sorti un jeu au concept très proche l'hiver dernier, c'était pareil sauf que ça se passait en Afrique du Nord. À l'époque les gens avaient regardé le beau moteur 3D de son jeu tactique et ils avaient dit en louchant et en tirant la langue : « Gnagnagnagnagnère, c'est trop facile de faire des déserts, c'est tout vide et ça bouge trop pas ! ». C'est pas cool de dire ça, vraiment les gens sont méchants. Du coup, Monsieur Monte Cristo s'est fâché tout rouge et il a dit « Même que non ! On va tout recommencer et cette fois ça sera pas un désert parce que y'aura de la pluie et de l'herbe et des arbres et des villages avec des gens et aussi des vaches ! Prout ! ». Oulaaaah, ça en fait des choses, pour l'herbe ça devrait être possible mais les vaches on sait pas encore. Comme de toute façon, il n'y avait pas le temps de réinventer toute une aventure et d'écrire un scénario original. À la place, monsieur Monte Cristo a vite demandé à des historiens spécialistes de le briefier sur des batailles dans un coin avec des arbres, de la pluie, des villages et peut-être des vaches.

GENRE

Tactique temps réel, Seconde Guerre mondiale

EDITEUR

Monte Cristo

DEVELOPPEUR

Digital Reality/Hongrie

SORTIE PRÉVUE

Août 2004



Un harooka c'est très pratique pour fabriquer des portes.



Les lance-flammes sont très efficaces pour débarrasser toutes ces foutus haies.

Reinforcements have arrived  
You have requested paratroopers.  
Your units are under attack



North Road: 150  
West Road: 150  
East Road: 150  
Base: 150

# D-DAY

Mop la, largage de parachutistes en plein sur une compagnie de panzers. Courage les gars !

## Bienvenue en Normandie

Patronné par l'association officielle de commémoration du débarquement allié, D-Day comportera une douzaine de missions directement inspirées de quelques-uns des épisodes les plus fameux de la campagne de Normandie. On retrouvera donc par exemple les opérations aéroportées nocturnes visant le Pegasus Bridge et Ste Mère Église, suivies de l'assaut à l'aube sur Omaha Beach. Dans les semaines qui suivent, on se tapera la lente guerre d'usure dans le bocage et les ruines de Caen, un très gros morceau. Que les inquiets se rassurent, les nazis finissent quand même par perdre : leur contre-attaque est brisée, Patton perce sur le flanc droit et les divisions allemandes sont encerclées et détruites dans le Chaudron de Falaise. Ah mais zut quel petit étourdi je fais, je viens de raconter la fin ! Bon enfin tant pis, c'est pas grave. Niveau gameplay ça n'a pas beaucoup changé, on retrouve les mêmes combats tactiques dans un contexte réaliste-mais-pas-trop contre une I.A. fatiguée. La piétaille s'annonce toujours aussi pénible à manipuler et peu crédible dans son comportement, c'est rudement pas de bol parce que justement le débarquement, c'est surtout une affaire de fantassins. Ils auraient dû parachuter des tanks au lieu d'envoyer des bonshommes, ça aurait beaucoup facilité le travail des gens qui essayent d'en faire des jeux vidéo soixante ans après. Histoire de lester la galette, on aura plein de films d'archive et de commentaires historiques pour expliquer le pourquoi du comment, ça donne toujours un petit cachet authentique même quand le jeu ne l'est pas.

Atomic



Contrairement à la réalité, l'aviation est très anecdotique dans le jeu.





**F**ans de jeux de gestion, les gars de Monte Cristo (à qui l'on doit les Wall Street Trader, quelques tycoons, Fire Department et Afrika Korps) ont décidé de s'attaquer à un genre dans lequel Sim City se promène tout seul dans sa catégorie : les city builders. Plutôt que d'aller affronter de front le mastodonte de Maxis, les développeurs ont préféré choisir une époque différente et un gameplay bien distinct en poussant le joueur à prendre les armes assez rapidement. Medieval Lords se déroule au Moyen-Âge et, bien que le but du jeu soit de construire une ville et de la faire prospérer, on se retrouve à lorgner assez vite sur les terres du voisin afin de pouvoir s'étendre un peu plus. Mais avant d'en arriver là et de faire déferler des hordes de sauvages hirsutes en armure sur le coin de la tronche, il faut développer son royaume. Pour attirer les gens chez vous (et qu'ils vous refilent



En bien, mes petits gars.  
En orange, les mecs qui sont  
en train de prendre une  
fessée cul nu.

GENRE  
**Sim City  
médiéval**

ÉDITEUR  
**Focus Home  
Interactive**

DÉVELOPPEUR  
**Monte Cristo,  
France**

SORTIE PRÉVUE  
**Novembre  
2004**

# MEDIEVAL LORDS



Mon ménestrel a déjà les paroles : « C'est sire  
Bishop, shop, qui s'étend, tend, inexorablement,  
ment. », il ne lui manque plus que l'air.

un paquet de thunes grâce à diverses taxes), il faut leur créer un endroit sympa où ils peuvent s'épanouir tranquillement en subvenant à leurs besoins primordiaux : nourriture, eau, défense, sérénité, santé, loisir (mais pas de femmes nues, étrange). Bien entendu, chaque besoin est satisfait par un ou plusieurs bâtiments qui, en contrepartie, ajoutent souvent un malus à l'exploitation d'une autre ressource. Rien de tel pour transformer la gestion paisible d'une petite bourgade en un gigantesque problème d'urbanisme médiéval. D'ailleurs, comme le dit un des membres de l'équipe de développement qui a souhaité garder l'anonymat : « c'est un vrai city builder, c'est vraiment chiant ». À sa décharge, il pestait contre le fait qu'il n'avait pas le temps de

nous parler sans qu'il ne se passe quelque chose à l'écran nécessitant son intervention. Il faut reconnaître que Medieval Lords est vite captivant. Avant d'aller dormir vers minuit, on veut juste finir de conquérir un bout de territoire, juste attendre la prochaine récolte, juste finir l'année. Et on se retrouve à quatre heures du matin avec les yeux qui piquent.

## Droit de cuissage

Les parties prennent place sur des cartes avec différents objectifs à accomplir, comme un quota de population à atteindre ou un ennemi à terrasser. Contrairement à Sim City, vous devez régulièrement entraîner des troupes pour défendre vos positions afin d'avoir une chance de garder votre ville à l'abri de vos ennemis. Graphiquement, Medieval Lords se démarque également puisqu'il propose un moteur tout en 3D. Dommage qu'on n'ait pas le temps de jouer avec la caméra pour regarder tout ce petit monde évoluer. Bien que tout ne soit pas encore finalisé dans cette version, ce titre possède un potentiel intéressant. Ne serait-ce que parce que j'ai envie d'y jouer en affrontant les quelques bugs de la bêta au lieu de finir ce texte. Et ça, c'est un signe qui trompe rarement.

*Bishop*





# TOP RÉDAC'

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent.  
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

- 0 Moins fun qu'un CD vierge.
- 1 Foutage de gueule pur et simple.
- 2 Expérience traumatisante.
- 3 Pas grand-chose à sauver.
- 4 Oui mais non. Dommage.
- 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.
- 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.
- 7 Bon jeu, bien réalisé.
- 8 Très bon jeu, une valeur sûre.
- 9 Exceptionnel.
- 10 Une future référence.



TOUT PUBLIC



PUBLIC AVERTI



PUBLIC ADULTE



LOCAL

**Réseau local :** Cet icône est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



INTERNET

**Internet :** Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours !  
Nécessite  
une très grosse  
configuration



Jeu moqueur et indispensable



Démo ou patch  
présent sur le CD-Rom



Stop Doublage pourri



Démo ou patch  
présent sur le DVD-Rom

## AU MENU MOIS-CI



Caféine

JEU DU MOIS

- Grossiste en climatiseurs

JEU DU MOMENT

- Lineage II

JEU ATTENDU

- Splinter Cell 3



Fankil

JEU DU MOIS

- Trouver un climatiseur avant CYD

JEU DU MOMENT

- Call of Duty

JEU ATTENDU

- KOTOR 2



Bishop

JEU DU MOIS

- Ouvrir un magasin de climatiseurs

JEU DU MOMENT

- Splinter Cell : Pandora Tomorrow

JEU ATTENDU

- Half-Life 2



Cyd

JEU DU MOIS

- Trouver un climatiseur pas cher

JEU DU MOMENT

- Lineage II

JEU ATTENDU

- Doom 3



Tbf

JEU DU MOIS

- Dark Project : Deadly Shadows

JEU DU MOMENT

- Sacred

JEU ATTENDU

- Earth 2160



Blutch

JEU DU MOIS

- Guitare électrique

JEU DU MOMENT

- Monkey Island 1

JEU ATTENDU

- Operation Flashpoint 2



Atomic

JEU DU MOIS

- Dark Project : Deadly Shadows

JEU DU MOMENT

- Dark Project : Deadly Shadows

JEU ATTENDU

- Doom 3



Fumble

JEU DU MOIS

- Dark Project : Deadly Shadows

JEU DU MOMENT

- Prince of Persia : The Sands of Time

JEU ATTENDU

- S.T.A.L.K.E.R.

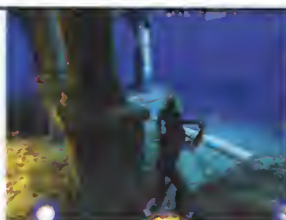


**ACTION**

- 1) **Far Cry**  
Crytek Studios/Ubi Soft
- 2) **Sacred**  
Ascaron/SG Diffusion
- 3) **Freedom Fighters**  
Io Interactive/Electronic Arts

**ACTION/TACTIQUE**

- 1) **Dark Project : Deadly Shadows**  
Ion Storm/Eidos
- 2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**  
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
- 3) **Hitman : Contracts**  
Io Interactive/Eidos

**STRATÉGIE/GESTION**

- 1) **Warcraft III : The Frozen Throne**  
Blizzard/Vivendi
- 2) **Perimeter**  
KD Lab/Codemasters
- 3) **Combat Mission 3**  
Big Time Software/Focus

**RÉSEAU**

- 1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**  
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
- 2) **Unreal Tournament 2004**  
Epic Games/Atari
- 3) **Far Cry**  
Crytek Studios/Ubi Soft

**SPORT**

- 1) **Colin McRae Rally 04**  
Codemasters/Codemasters
- 2) **Pro Evolution Soccer 3**  
Konami/Konami
- 3) **TOCA Race Driver 2**  
Codemasters/Codemasters

**JEU DE RÔLE/AVENTURE**

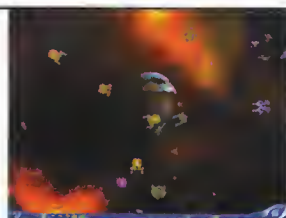
- 1) **Star Wars : KOTOR**  
Bioware/Activision
- 2) **Beyond Good & Evil**  
Ubi Soft/Ubi Soft
- 3) **Uru : Ages Beyond Myst**  
Cyan/Ubi Soft

**SIMULATION**

- 1) **Lock On**  
Eagle Dynamics/Ubi Soft
- 2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**  
Maddox Games/Ubi Soft
- 3) **Flight Simulator 2004**  
Microsoft/Microsoft

**TOP DAUBES**

- 1) **Space Rangers**  
Elemental Games/Micro Application
- 2) **True Crime : Streets of L.A.**  
Luxoflux / Activision
- 3) **Gorky Zero - Beyond Honor**  
Metropolis/JoWood





# Dark Project : Deadly Shadows

C H E F - D ' Œ U V R E E N P É R I L

ATTENDUE COMME LE MESSIE,  
VOILÀ ENFIN LA SUITE DE THIEF 2  
QUE LES FANS ESPÉRAIENT DEPUIS  
QUATRE ANS. MAIS C'EST  
ION STORM QUI S'EN CHARGE  
ET APRÈS LA DÉCEPTION DEUX EX 2,  
ON ATTENDAIT WARREN SPECTOR  
AU TOURNANT – C'EST PEU  
DE LE DIRE. FRUIT DE COMPROMIS  
DIFFICILES POUR COMPLAIRE  
AU MARCHÉ CONSOLES, BÂCLÉ  
POUR SORTIR PLUS VITE,  
CE NOUVEAU DARK PROJECT  
S'AVÈRE À LA FOIS FORMIDABLE  
ET DÉCEVANT. EN AVANT POUR  
UNE LONGUE LISTE DE REGRETS...







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 3D 128 Mo

ÉDITEUR EIDOS

DÉVELOPPEUR ION STORM/ÉTATS-UNIS

TEXTE EN FRANÇAIS

VOIX EN ANGLAIS



À taaaable, le diner est servi !



Le dicton du jour :  
« Garde ventripotent  
s'essouffle rapidement ».

**d**ans Dark Project (Thief en V.O.), le joueur incarne Garrett, un cambrioleur à l'habileté surnaturelle, anti-héros cynique qui détousse temples, nobles et bourgeois avec une égale délectation. L'action se déroule dans The City, un univers urbain insalubre mélangeant Moyen-Âge fantastique, magie païenne et mécanismes à vapeur délirants. Au fil de ses expéditions nocturnes, Garrett se retrouve mêlé contre son gré aux machinations de commanditaires qui utilisent ses talents pour réunir des artefacts occultes. Par le biais de cinématiques et de briefings captivants, mais aussi grâce à des indices glanés au cours des missions, le joueur découvre de l'intérieur les complots des diverses factions en lutte au sein de The City : les collègues jaloux de la Guilde des Voleurs, la secte religieuse fanatique des Marteleurs ou les malédictions antiques du Malin et de ses serveurs. Le tout sous la surveillance des Gardiens, une clique de prophètes encapuchonnés qui œuvrent discrètement pour préserver le statu quo. Hautement charismatique, le mystérieux Garrett est un des points forts du jeu : pragmatique, solitaire, égoïste, voleur surdoué, il n'a aucun scrupule à tuer de sang-froid mais il préfère éviter la violence, trop vulgaire et indigne de lui. Artiste du crime dont on ne sait presque rien, il a été entraîné par les Gardiens mais ne travaille plus pour

eux : les intrigues politiques ne l'intéressent pas, il se contente d'essayer de trouver assez d'argent pour payer son loyer. D'un sang-froid à toute épreuve, il s'introduit dans les pires endroits – catacombes hantées par des armées de morts-vivants, cachots sordides de l'Inquisition des Marteleurs, banque richissime gardée par des sentinelles robotiques – et il les pille de fond en comble, lâchant parfois des commentaires sarcastiques pleins d'humour.

### Attrape-moi si tu peux

Dans ce troisième épisode, les fondamentaux

ne changent pas : on évolue silencieusement dans l'ombre, plié en deux pour passer inaperçu. Un indicateur situé au centre de l'écran renseigne en permanence le joueur sur sa visibilité, il faut raser les murs pour rester loin de la lumière et parfois doucher les torches trop gênantes d'une flèche à eau bien placée. Pour esquiver les patrouilles, il faut étudier patiemment leurs rondes et se faufiler prestement entre elles. Certains gardes très attentifs réagissent au moindre indice, mouvement furtif aperçu du coin de l'œil ou écho d'un coffret à bijoux refermé trop brutalement. D'autres sont ivres comme des supporters, ils braillent et ont tellement de mal à tenir debout qu'ils vous remarquent à peine si vous leur lancez un bouquin au visage.



Très fier de son œuvre, Garrett admire la technologie ragdoll en action.





Parfois, en plein milieu d'une ronde, les gardes fatigués sont victimes d'un coup de barre.

En principe, leur Intelligence Artificielle a été améliorée, leur permettant de réagir à des indices qui trahissent votre présence. L'extinction d'une bougie, une porte trouvée grande ouverte ou la disparition d'objets précieux sont remarquées et commentées à haute voix. De même, certains s'étonnent quand ils voient un collègue qui passe derrière une colonne et ne réapparaît pas de l'autre côté. Hélas, la conscience professionnelle de ces cerbères reste très relative : après dix secondes d'incertitude, ils concluent généralement que tout cela ne les concerne pas et ils se rendorment sur place. Ces charlots désinvoltes décident simplement que le vol de la bourse pleine de pièces d'or accrochée à leur ceinture ne vaut pas le coup de s'alarmer. En fait, il faut pousser le réglage de la difficulté à son maximum (voir encadré) pour bénéficier d'une I.A. pas totalement débile : sinon les sentinelles grommellent mais ne font rien. De plus, le pathfinding piteux conduit régulièrement des adversaires à se coincer dans des portes ou à marcher résolument dans un mur pendant trois minutes.

### Shérif fais-moi peur

Outre l'I.A. approximative, Deadly Shadows souffre d'un tragique manque de challenge pour les vétérans des deux premiers jeux. Pour rendre le jeu plus accessible aux débutants consoleux supposés trop maladroits ? Même au niveau Expert

c'est bien plus facile qu'avant. Alors que Garrett n'avait pas le droit de tuer des humains et devait donc se débrouiller pour les esquiver, dans Deadly Shadows il est autorisé à sniper tous les gêneurs d'une flèche dans le crâne. Forcément, quand on liquide tout le monde, c'est beaucoup plus facile. Surtout qu'on peut maintenant conserver l'équipement d'une mission à l'autre, garantie d'un arsenal pléthorique. La visibilité des armes brandies n'est plus prise en compte et tous les déplacements sont beaucoup, mais alors BEAUCOUP plus silencieux, au point de rendre complètement superflues les touches de « marche » et « déplacement lent ». Il suffit de se baisser pour courir sans un bruit sur n'importe quelle surface, alors qu'avant les déplacements sur du métal exigeaient doigté et lenteur extrême pour ne pas attirer l'attention. Malheureusement, pour les diversions la flèche bruyante est maintenant obligatoire, les autres

objets étant presque inaudibles. Pas de chance : à cause de cette décision inexplicable, le système de propagation sonore devient d'un coup beaucoup moins intéressant. Garrett a également perdu la possibilité de nager, un détail secondaire mais qui énerve un peu quand on tombe à l'eau et qu'on meurt instantanément. Il lui est aussi plus difficile de se pencher sur les côtés et carrément impossible de le faire vers l'avant : pas très pratique pour descendre d'un balcon. Par contre, Garrett est un peu plus à l'aise pour se hisser sur des petits obstacles et il a appris à se plaquer aux murs pour réduire légèrement sa visibilité : ça rend parfois service dans les couloirs trop étroits pour y croiser un garde.

Les grenades flash sont toujours aussi efficaces, en plus elles n'aveuglent pas Garrett.



### ALAAARM !

La version finale souffre hélas d'un bug sérieux : quel que soit le degré de difficulté sélectionné par le joueur, l'I.A. se recalcule automatiquement sur ses valeurs par défaut quand on change de zone ou quand on recharge une partie. Les joueurs expérimentés se retrouvent donc sans le savoir en mode Normal, une très mauvaise nouvelle pour un jeu par ailleurs trop facile. Heureusement, Eidos promet un patch sur PC pour résoudre ce problème, peut-être déjà sorti quand vous lirez ces lignes (en revanche pour les joueurs Xbox c'est trop pas de bol). N'empêche que les fans les plus forcenés, qui se sont déjà précipités sur le jeu dès sa sortie et l'ont terminé dans la foulée, viennent de se faire torpiller tout le plaisir de la découverte.

Forcément, quand on embauche des borgnes, faut pas s'étonner si on se fait faucher des trucs.

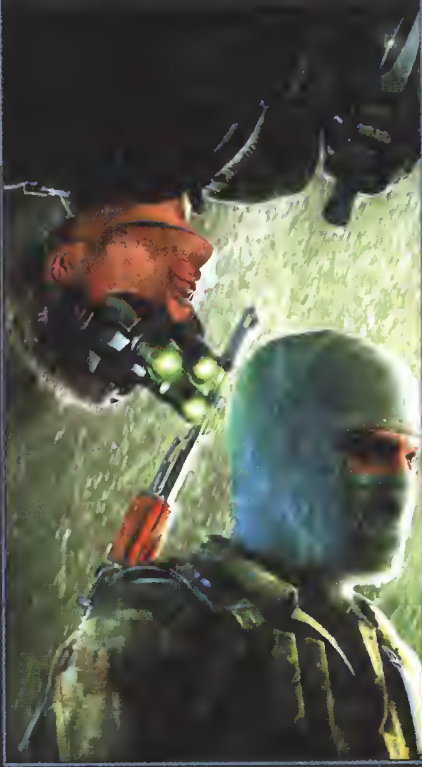






## Deadly Cell contre Splinter Shadows

Comparer Garrett et Sam Fischer, c'est un peu comme un match de catch entre Viggo Mortensen et Jean Claude Van Damme : y en a un qui a de la classe et l'autre des muscles. Splinter Cell est très linéaire et dirigiste, les développeurs contrôlent tout et ne laissent aucune marge de manœuvre au joueur. Ça permet un gameplay peaufiné à l'extrême, beaucoup plus abouti, mais au prix de la liberté d'action. À l'opposé, Thief permet souvent de s'introduire dans une baraque par plusieurs entrées et d'en explorer l'intérieur dans l'ordre qu'on préfère. Par le soupirail mal fermé de la cave, par une fenêtre entrouverte à l'étage ou bien carrément par la grande porte ? Cette liberté de choix fait beaucoup pour la rejouabilité et la durée de vie puisque l'expérience vécue ne sera pas la même en fonction de l'approche choisie.

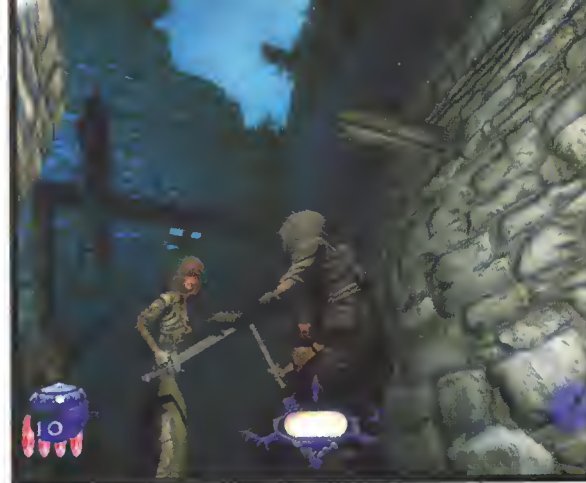


### La grande désillusion

Développer un jeu à la fois sur PC et sur Xbox a quelques petits inconvénients, comme ont pu le constater amèrement tous ceux qui ont vu Deux Ex : Invisible War. Le tableau n'est pas aussi triste pour Thief, dont les graphismes s'en sortent honorablement. Bien sûr les textures sont bidons parce que les écrans de télé ordinaires sont incapables de faire de la haute résolution et que du coup les consoles négligent la RAM, mais heureusement le bump mapping sauve les meubles. Comme prévu, les excellents éclairages et les ombres dynamiques d'Invisible War sont bien présents : se faufiler dans l'ombre d'un garde qui passe devant une torche c'est quand même quelque chose. Mais depuis Far Cry ça impressionne moins et, contrairement à ce qu'on espérait, personne ne semble voir l'ombre de Garrett. Le genre de détail qui fait rigoler les fans de Metal Gear Solid 2. Les physiques Havok sont bien mises à contribution, c'est anecdotique mais on apprécie de pouvoir renverser des lampes ou de faire de l'ombre en empilant des caisses, par contre les animations ragdoll sont catastrophiques : un type qui s'effondre avec la nuque pliée sur les talons, ça fait tache. Les animations des persos sont souvent limitées, les servantes sont toutes diplômées de l'école Robocop pour ballerines rouillées. Tout ça pue le jeu sorti trop tôt pour raboter les coûts de production. Mais le pire c'est la taille restreinte des niveaux, rétrécis pour cause de mémoire défaillante de la Xbrique. Non seulement il faut se taper un loading de vingt secondes et une zone de transition en plein milieu de chaque mission, zone que les ennemis sont bien sûr incapables de franchir, mais en plus ces deux petites moitiés sont claustrophobiques. Quand on se souvient de la taille des anciennes missions, c'est un grand pas en arrière.

Le globe oculaire mécanique de Garrett est solidement vissé dans son orbite : plus moyen de jeter un œil un peu plus loin, par contre il zoome et voit dans le noir.

Les flèches à corde ont été remplacées par des gants d'escalade, un truc plutôt pourri.



Garrett n'a plus son épée noire, à la place il tricote avec un couteau ridicule. Réaliste, mais dommage pour les apprentis escrimeurs.



## Journée portes ouvertes

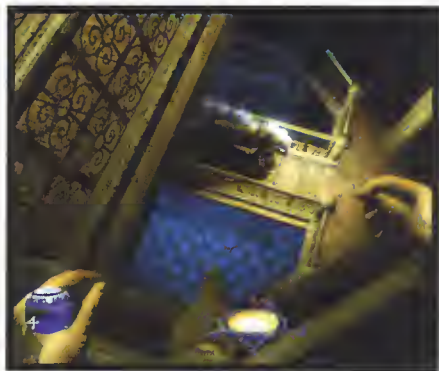
Les collections de clefs multicolores, c'est du passé : Thief 3 montre un petit schéma des serrures et permet de les sonder avec des outils de crochetage.

Au début on croit qu'il faut y aller en finesse à la souris, en fait il suffit d'utiliser les quatre flèches de direction et de cliquer sur la touche « feu » dès que ça remue un poil. Un peu décevant, surtout que toutes les serrures sont crochetables et qu'il ne sert plus à rien de subtiliser les trousseaux de clefs des gardes. Dommage, l'idée était sympa.





On voit maintenant les mains et les pieds de Garrett, par contre ses déplacements sont devenus saccadés.



Repérer le butin n'est pas toujours facile dans le noir, heureusement il brille.



## L'Exorciste

On regrette aussi les mémorables briefings de jadis, sauvagement remplacés par un simple texte déroulant. Les citations tirées de bouquins qui faisaient doucement monter la pression sont maintenant balancées en vrac à chaque loading et mélangées avec des tips idiots (« cachez-vous pour éviter les gardes !!!! »). Pire, Eidos n'a pas daigné doubler le jeu en français, il faut se contenter d'un sous-titrage approximatif. Normalement je préfère les versions originales, mais pour une fois la voix française de Garrett était de grande qualité et beaucoup de fans la regretteront. Reste que malgré cette litanie de petites trahisons, Deadly Shadows réussit à recréer l'ambiance inégalable des deux premiers jeux. L'aventure démarre lentement avec des missions anodines, puis prend peu à peu aux tripes et ne lâche plus. Le scénario se dévoile petit à petit, par touches, par des annotations sans importance dans des livres qui traînent, par des conversations surprises l'oreille collée à une porte. Sans trop en dévoiler, les robots mécanistes de Thief 2 ont disparu pour de bon et les zombies du premier épisode sont présents à nouveau mais très discrets. Le danger qui plane est beaucoup plus insidieux... Si on fait abstraction de la difficulté trop basse, la qualité du level design est très élevée, voire exceptionnelle. L'un des derniers niveaux est une tuerie, un grand moment d'angoisse qui rappelle la cathédrale hantée du premier jeu. On en reparlera en tremblant dans des années. Il faut dire que cette fois encore Eric Brosius a signé de superbes ambiances sonores, c'est grâce à des artistes de ce calibre que le jeu conserve une atmosphère sublimement oppressante.

Complètement gadget, la vue à la Splinter Cell ne sert qu'à prendre des photos publicitaires et à tricher pour voir dans les coins.

## Oui mais non

Fausse bonne idée, des séquences obligatoires de déplacement dans The City devaient permettre une grande liberté entre deux missions. On connaît la fascination de Warren Spector pour GTA, donc on ne se demande pas où il est allé pêcher cette idée. En pratique, la ville tentaculaire dont on explorait les toits est devenue une courte série de façades anonymes et de ruelles étroites entrecoupées de zones de chargement. On y perd sontemps en allers et retours fastidieux, à esquiver toujours les mêmes gardes. Un système de faction devait également apporter un petit parfum Deus Ex 2. Une idée complètement foireuse : « Oh merci Garrett d'avoir tué ces deux grosses mites inoffensives, du coup nous autres Marteleurs, on vous pardonne pour le pillage de nos reliques sacrées, les meurtres en série et la destruction de nos lieux de culte » (je n'invente rien). Il y a des passages marrants, par exemple quand les miliciens hystériques attribuent vos crimes à un passant innocent et qu'ils le butent. Mais toutes les bonnes idées de ces séquences auraient pu être intégrées à des missions plus traditionnelles.







Quel bordel dans cette cabine, c'est encore pire que chez moi. Y a même un mort-vivant qui traîne.



## Les amateurs au secours d'Ion Storm ?

Trop en avance sur son temps, la série Thief n'a pas su trouver un public assez large et juste après la sortie du deuxième, Looking Glass a dû fermer ses portes par manque de rentabilité. Une petite communauté de fans dévoués reste pourtant active des années après, créant de nouvelles missions et modifiant les jeux originaux pour les maintenir en vie : [www.thief-thecircle.com](http://www.thief-thecircle.com). Espérons que, contrairement à un Ubi Soft couvant un peu trop Splinter Cell, Eidos aura l'intelligence de leur fournir un éditeur pour Deadly Shadows : le pauvre aurait bien besoin d'un peu de service après vente.

### Les dents de l'amer

Thief est une série mythique et ce troisième épisode était un défi

particulièrement difficile à relever. En prenant la succession du légendaire studio Looking Glass, encensé par la critique mais banquerouté parce que pas assez rentable, Ion Storm devait à la fois satisfaire les vieux hardcore gamers aigris et réussir à vendre son jeu en masse sur le juteux marché Xbox. Ranimer un pionnier prestigieux tout en le rendant accessible aux joueurs occasionnels, affronter les ténors du PC et s'accommoder des limitations d'une console de salon. Vu comme ça, on ne s'étonne plus des sacrifices et erreurs de design qui entachent ce qui aurait pu être un hit extraordinaire. Mais au lieu de condamner Thief pour ce qu'il n'est pas, prenons-le tel qu'il est : un bon jeu d'infiltration, trop facile mais que le joueur peut agréablement corser en se choisissant des restrictions artificielles. Il suffit de jouer en mode « ghost » (ne jamais être repéré) et on peut s'amuser une bonne trentaine d'heures au lieu de sprinter et le finir en huit.

Oui, les concepteurs ont voulu que le joueur puisse traverser les niveaux en courant et en dégommant tous les gardes. Mais rien n'oblige à céder à la facilité : si on joue sans attaquer personne et qu'on se faufile en utilisant le moins possible son équipement, on revient à l'esprit original de la série et on passe un très bon moment en profitant pleinement de l'ambiance. Grâce à son atmosphère incroyable, si on refuse de devenir une « ombre mortelle », Deadly Shadows mérite en fait mieux que 7. C'est pourquoi la note finale de cette version « brute » est aussi élevée : si on sait comment le prendre, il devient très bon. Malheureusement Ion Storm et Eidos n'étaient pas à la hauteur et c'est aux joueurs de finir le game design à leur place. La bonne nouvelle c'est que si un éditeur de niveaux voit le jour, il sera sans doute possible de sauver Thief 3.



Les flaques d'huile font déraiper les pirates, c'est trop LOL !!!!!



Coincé en bas de l'escalier et incapable de me rejoindre, ce pauvre Marteleur trépigne sur place et me menace du poing.



### En Deux Mots

ENCOMBRÉ DÈS LE DÉPART D'UN CO-DÉVELOPPEMENT SUR XBOX PLUS QUE PROBLÉMATIQUE, THIEF 3 SOUFFRE EN PRIME D'ERREURS DE GAME DESIGN QUI VONT SALEMENT ÉCORNER LA RÉPUTATION DÉJÀ CHANCELANTE DU CAMARADE SPECTOR. C'EST POURTANT UN TITRE QUI RÉUSSIT L'EXPLOIT DE RECRÉER L'AMBIANCE CHÈRE AUX FANS DES PREMIERS JEUX ET QUI, UN PEU COMME HITMAN 3, RÉVÈLE SON POTENTIEL QUAND ON SE FORCE À JOUER FURTIVEMENT. SI EIDOS ASSUME UN MINIMUM SES RESPONSABILITÉS, TOUT EST ENCORE POSSIBLE.

- Une ambiance fantastique
- Les ombres dynamiques
- Une bonne durée de vie si on joue furtif
- Trop facile si on joue violent
- I.A. détaillante (en attendant un patch)
- Demande une machine puissante

5

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

Atomic

### Un peu de technique

En plus de tous ses autres problèmes, Deadly Shadows se paye le luxe de demander une grosse config. Il faut réduire la qualité visuelle pour ne pas ramer sur un 2 GHz avec 512 Mo de RAM et une Ti 4600, qui se débrouille pourtant honorablement avec les maps immenses de Far Cry. Vu que dès le jeu terminé Eidos a choisi de virer en masse le personnel d'Ion Storm, quelque part j'ai comme l'impression qu'on attendra longtemps le gros patch salvateur qui arrangerait tout ça. Encore une bonne raison de remercier la Xbox : on ne patche pas un jeu sur console, donc pas de raison de conserver les développeurs sous la main, juste au cas où.



Pas de panique, peut-être qu'ils veulent seulement discuter ?



LA SÉRIE BATTLECRY ET CELLE DES WARLORDS SONT LES BÉBÉS DE STEVE FAWKNER. CE TYPE CONÇOIT DES JEUX DEPUIS VINGT ANS ET APPAREMMENT FAUT PAS LE GONFLER AVEC DE LA 3D OU DU DIRECTX 9. LUI CE QU'IL AIME, C'EST LE CONTENU. DU COUP, IL EST PLUTÔT SYMPATHIQUE, CE GARS. SON JEU, MOINS, PAR CONTRE.

**B** rûlez la forêt ! Au nom du progrès ! Mon dieu comme ça sonne mal. C'est quoi cette V.F. pourrie ? Moi qui adorais les voix en anglais lors de la bêta... Je sais que ce n'est pas si grave dans un RTS old school comme Warlords Battlecry 3, dont on sait très bien qu'il n'est pas à la pointe du progrès. Mais ça me surprend de voir Nobilis saborder ainsi l'un des aspects artistiques réussis de leur titre avec des voix amateurs très peu fidèles aux tons originaux. Normalement, un jeu doit s'accrocher au peu de qualités qu'il a su développer, non ? Après tout, le terrain et les unités en 2D complètement archaïques ne vont sûrement pas sauver le jeu. Le gameplay hyper classique ne va clairement pas méduser les foules. C'est encore plus inquiétant quand le mode multi lui-même est injouable et desservi par un portail de serveurs immondes. On ne compte plus les bugs : problème de synchro, de connections,



Mon héros vient de se faire cramer par des espèces de poireaux rouges à pattes, mais je peux continuer quand même. C'est juste super dur.

# Warlords Battlecry 3

RPG / RTS DU XXI<sup>e</sup> SIÈCLE

TOUT PUBLIC  
 INTERNET 6  
 LOCAL 6  
 CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM  
 ÉDITEUR NOBILIS  
 DÉVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE/HONG KONG  
 TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les unités volantes ne sont pas concernées par les dénivellés de terrain. Oui, même les dragons roses.

## Un peu de technique

Warlords Battlecry 3 n'est vraiment pas gourmand. Comme dit Fawkner : « Toujours utiliser des technologies ayant fait leurs preuves ». Certes. Ça fait longtemps que la 2D est maîtrisée, vieux. La 3D aussi. Enfin bon, son jeu a le mérite de tourner sur les petites machines.

de stabilité et ainsi de suite. Mieux vaut attendre quelques patches, en espérant qu'ils sont prévus. Pour l'instant, côté online, la frustration l'emporte tristement sur l'ambiance du jeu, nettement plus réussie et appréciable en solo.

## Une petite place pour un petit jeu

WB3 se rattrape en effet sur son contenu et sa campagne, l'univers heroïc fantasy qu'il propose étant tout à fait complet. Si on accroche à l'évolution de son perso et au gameplay lié à sa race, on arrive à s'amuser tranquillement, sans se prendre la tête. C'est pourquoi, depuis la bêta, j'ai continué à jouer avec mon seigneur des runes, héros des nains des ténèbres, car j'aime sa capacité de destruction de bâtiments via les engins de siège. De plus, il est doué pour la récolte des ressources. Avec le grand nombre de paramètres gérés par WB3, vous pourrez donc trouver votre propre style : type de dégâts variés, des tonnes de sorts, gestion du moral des troupes et de leur expérience, etc. J'ai essayé avec les démons, par exemple, mais les différences sont énormes et leurs armées m'ont vite gonflé. L'histoire, elle, se laisse découvrir doucement et avec plaisir, pour peu que l'on ne soit pas un hardcore gamer. La carte du monde est assez vaste et chaque lieu offre de quoi s'aérer l'esprit, loin du RTS pur et dur. On engage des mercenaires, on va troquer ses objets magiques, on écoute les rumeurs... Même les missions sont assez variées pour ne pas trop lasser. Certaines consistent à vous faire gagner du fric, qui servira un peu à tout : acheter des unités, des infos, des objets, etc. D'autres vous font miroiter un bonus d'XP pour votre héros. Le but est de se trouver différents alliés et,

WB3 se rattrape en effet sur son contenu et sa campagne,

bien sûr, de faire avancer le scénario. Hélas, celui-ci s'aborde invariablement de la même façon, quelle que soit la race jouée. Ma foi, si vous n'êtes pas trop regardant...

Fumble



Je crée deux « gunslingers » pour me débarrasser des deux bandits et la zone sera sûre.

## En Deux Mots

SI VOUS OUBLIEZ LES QUELQUES BUGS EN SOLO ET QUE LA PARTIE MULTIPLAYER VOUS GONFLE, SI VOUS N'AVEZ QU'UN VIEUX PC POURRI OU UN PORTABLE DÉPASSÉ, ALORS WARLORDS, BATTLECRY 3 POURRA VOUS CONVENIR. ÉVIDEMMENT, ÇA LIMITE PAS MAL LE NOMBRE D'INTÉRESSÉS POTENTIELS, SURTOUT À 45 EUROS LE JEU.

- Un contenu énorme et varié
- Une bonne ambiance
- Techniquement obsolète
- Très classique. Trop.
- Multijoueur pas encore au point

4

TECHNIQUE

4

ARTISTIQUE

4

INTÉRÊT



# Cycling Manager 4

## Saison 2004-2005



Véritable référence des simulations sportives sur PC, Cycling Manager revient avec une nouvelle version qui ravira tous les amoureux du cyclisme et du sport en général.

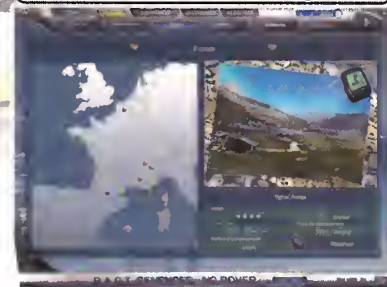
Mariant de la plus belle des manières, management et simulation temps réel, **Cycling Manager 4** vous permet de prendre la tête des plus grandes équipes du moment et de participer aux plus prestigieuses des compétitions internationales.

De nombreuses nouveautés accompagnent cette nouvelle édition, apportant toujours plus de réalisme et rendant l'expérience de jeu encore plus intense en solo comme en multijoueurs.

**Lancez le sprint fin juin 2004 sur CD ROM PC.**



**Avec les commentaires de  
Patrick Chassé d'Eurosport**



la meilleure façon de jouer !

**PC  
CD**



**VELO-CLUB!**  
La site des passionnés de cyclisme !  
[WWW.VELO-CLUB.NET](http://WWW.VELO-CLUB.NET)

**Sport24.com**  
Tout le sport 24h/24



**infosport**



**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

Toutes les infos et la communauté sont sur  
**[WWW.CYCLING-MANAGER.COM](http://WWW.CYCLING-MANAGER.COM)**



 TOUT PUBLIC
  INTERNET
  LOCAL IP/IPX

**CONFIG MINIMUM** CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM,  
**CARTE 3D 32 Mo**  
**ÉDITEUR** FOCUS  
**DÉVELOPPEUR** CYANIDE/FRANCE  
**TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**

**P**artant d'un concept assez particulier, Chaos League tente une percée dans un genre plutôt original qui est celui du RTS sportif. Le principe de jeu est simple : deux équipes s'affrontent dans un match très proche du football américain à la différence que les joueurs sont des nains, gobelins et autres elfes noirs et que les règles ont quelque peu été transgressées. Les joueurs tapent, piétinent et usent de tout ce qui est en leur pouvoir pour s'emparer du ballon et marquer des points. Un budget disponible en début de match permet même d'acheter l'arbitre, de doper vos joueurs ou d'effectuer un contrôle anti-dopage chez l'adversaire. Ici, fair-play et esprit sportif sont de rigueur, vous remarquerez que les développeurs n'ont oublié aucun aspect du sport professionnel. Malgré tout, le champ de bataille qui fait office de terrain de jeu cache un gameplay assez poussé. Les joueurs possèdent des caractéristiques propres qui les placent à des postes précis. Ceux ayant une bonne dextérité et vitesse seront d'excellents receveurs,

Les pom-pom girls encouragent leur équipe sans trop se dépenser. Vu le gabarit, on les voit mal se lancer dans des acrobaties.



# Chaos League

S P O R T M É D I É V A L

« AH LÀ LÀ ! LE MATCH A COMMENCÉ SUR LES CHAPEAUX DE ROUES ET LES DEUX ÉQUIPES NE SEMBLENT PAS DISPOSÉES À SE FAIRE DE CADEAUX. REGARDEZ CE JOUEUR QUI PRÉFÈRE MOURIR SOUS LES COUPS DE SON ADVERSAIRE PLUTÔT QUE DE COMBATTRE, QUEL LÂCHE ! »

En temps normal, jouer au football américain avec un crochet à la place d'une main n'est pas très pratique. Dans Chaos League, c'est plutôt un avantage.



alors que d'autres plus portés sur la force brute (voire surhumaine) iront très bien dans le rôle de bloqueur, plutôt massacreur en l'occurrence. Niveau prise en main, il est possible d'exécuter des actions assez facilement. Il suffit d'un simple clic pour sélectionner les joueurs, former des groupes ou encore choisir la formation adéquate. Pour qu'elle se déplace efficacement sur le terrain, votre équipe peut suivre un itinéraire précis, à la manière de tout bon RTS, en utilisant le système de waypoint. Durant l'action, différents ordres peuvent être attribués à chaque joueur, comme protéger le porteur du ballon ; cependant, vos talents d'athlète seuls ne suffiront pas pour remporter un match. Un peu de magie, comme des boules de feu ou de la brume pour cacher une partie du terrain, est essentielle pour assurer la victoire. Histoire d'avoir un œil partout, l'interface est divisée en trois parties. Sur la gauche, on trouve les groupes et les formations, à droite les différents sorts et en bas, les portraits des joueurs avec les pouvoirs classiques comme le soin et le sprint ainsi que la gestion des comportements.



## Complicuez-vous la vie

Durant les premières parties et au vu des nombreuses possibilités offertes, on a vraiment la sensation que Chaos League dispose d'un gros potentiel et qu'il est possible d'élaborer des stratégies poussées. Oui... mais non. Certes le système de jeu est riche, mais on ne sait plus trop où donner de la tête lorsque l'on est au cœur de l'action. L'interface s'illumine de partout, on tente tant bien que mal de diriger toutes les actions en cliquant sur les icônes clignotants tout en restant concentré. Ce n'est pas ingérable, on finit néanmoins par décrocher en utilisant uniquement les commandes de base. Du coup, on s'aperçoit qu'il n'est pas nécessaire de chercher midi à quatorze heures pour marquer des points. Dans la majorité des cas, un bon quaterback épaulé par quelques receveurs talentueux est amplement suffisant pour remporter une victoire. Autre pépin, l'orientation pilonnage de l'adversaire prime sur le reste. Un joueur interrompt son mouvement de passe aussitôt qu'un défenseur est à proximité, préférant donner la priorité à l'affrontement même s'il s'agit d'un molosse contre qui il va perdre la balle. En plus, cela donne l'impression que les participants réagissent avec un temps de latence. Les mouvements des personnages sont trop mous et au final, l'ensemble des matches manque de dynamisme. C'est un peu comme si on regardait les joueurs se battre sous l'eau.



Pendant que ce méchant joueur adverse est à terre, on en profite pour le piétiner comme il se doit. Si l'arbitre vous voit, c'est l'expulsion.

En début de partie, vous avez un certain temps pour placer vos joueurs avant que le match commence.

Les elfes, noirs ou sylvains, ne sont pas réputés pour leur robustesse. Leur poids plume permet des envoies assez appréciables.



## Un p'tit tour et puis s'en va

Pour tenter d'exploiter toutes les possibilités du soft plus sereinement qu'en temps réel, les développeurs ont choisi d'offrir également un mode de jeu en Tour par tour. Le problème est qu'on se trouve face à deux modes un peu bâtarde qui se font de l'ombre. Dans le premier cas, le fait de mettre la partie en pause pour donner des ordres à son équipe casse le rythme et tue tout simplement le système de micro-gestion qu'apprécient les amateurs de temps réel. Évidemment, il n'est pas obligatoire d'appuyer sur pause. Dans le second cas, on se retrouve devant une partie hachée dont l'action se coupe toutes les cinq secondes pour laisser place à la réflexion. Ces temps d'arrêt sont définis par le joueur avant un match et peuvent durer de 10 à 40 secondes. C'est pendant cette période que les deux équipes doivent recevoir leurs ordres d'action. Un véritable mode Tour par tour aurait été plus adapté, non ? Heureusement, l'humour décalé et tous les délires présents dans Chaos League en font un titre sympathique, qui fait relativiser ces fautes de gameplay. Il n'est pas évident de mêler un système de jeu poussé et sérieux avec un jeu complètement délirant. Pour un coup d'essai, c'est déjà pas si mal.



## Un peu de technique

Le moteur 3D ne nécessite aucune configuration musclée pour tourner sans problème. Prévoyez tout de même 256 Mo de RAM, histoire que vos parties ne ressemblent pas à un slide show.

## En Deux Mots

PAS INOUBLIABLE, CHAOS LEAGUE FAIT PARTIE DE CES TITRES AVEC LESQUELS ON S'ÉCLATE QUELQUE TEMPS AVANT DE PASSER À AUTRE CHOSE. LE MULTI PERMET DE JOUER EN 1 CONTRE 1 OU CARRÉMENT D'AVOIR UN HUMAIN DERRIÈRE CHAQUE JOUEUR. UNE BONNE IDÉE.

- ✓ L'humour omniprésent
- ✓ La richesse du gameplay
- ✗ Manque de dynamisme
- ✗ Lassant sur la longueur

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT





**L**e scénario de départ de True Crime est digne d'un gros nanar de série B, le genre de film disponible en location vidéo sans passer par la case ciné. Contrairement à Vice City où il fallait être une grosse crapule, dans True Crime, il faut diriger un flic aux méthodes expéditives qui passe son temps à arrêter les criminels de Los Angeles. Soyez sans craintes, dans le principe, ça ne change pas grand-chose : on maltraite toujours les automobilistes, on écrase les passants par douzaines et on enchaîne les missions débiles dans une ambiance bon enfant. En vue à la troisième personne, le perso principal peut réquisitionner n'importe quelle voiture, dégainer des révolvers et décocher des coups de poings, voire enchaîner trois petits combos si on massacre correctement sa souris. Mais le plus réussi, dans True Crime, c'est l'environnement. Non pas que ce soit beau, non, mais la ville de L.A. est modélisée avec une grande précision. Pour relier Downtown à Santa Monica, il faut bien compter quinze minutes d'autoroute montre en main, j'ai chronométré. Et tout ça sans aucun chargement.

### Un gameplay à la rue

Là, on se dit « chouette, je vais pouvoir jouer les inspecteurs Harry déjantés et faire régner ma loi dans les rues de L.A. ». Enfin, on se dit peut-être pas « chouette », mais l'idée est là. Malheureusement, la maniabilité vient calmer nos ardeurs dès les premières secondes de prise en main. Déjà, le système de visée est déplorable : tantôt verrouillé sur un ennemi sans pouvoir changer de cible, tantôt incontrôlable et imprécis. Fort heureusement, le pilotage des voitures est tout aussi raté, ce qui rend la maniabilité du soft homogène et cohérente. Bien sûr, les développeurs sont allés jusqu'au bout et n'ont pas hésité à créer des missions répétitives, il fallait bien ça pour tout loucher. Par exemple, entre deux arrestations mollassonnes, il faut rejoindre un bar ou un magasin avant qu'un chrono sorti de nulle part n'arrive à zéro et ça, c'est la mission type qui revient toutes les deux minutes. Enfin, pour que le gâchis soit intégral, il fallait aussi une réalisation médiocre,



Faites bien attention à ne pas rouler sur le pied des passants sous peine de les tuer instantanément.

# True Crime : Streets of L.A.

ACTION URBAINE

VOUS AVEZ ADORÉ GTA VICE CITY ? VOUS L'AVEZ TERMINÉ À 100 % ET MAINTENANT, VOUS AVEZ ENVIE DE REVIVRE DE FOLLES MISSIONS AU COEUR D'UNE GRANDE VILLE AMÉRICAINE ? ALORS N'HÉSITEZ PAS, RÉINSTALLEZ GTA VICE CITY.

**CONFIG MINIMUM** CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM ,  
**CARTE VIDÉO** GeForce 4  
**ÉDITEUR** ACTIVISION  
**DÉVELOPPEUR** LUXOFLEX/ÉTATS-UNIS  
**TEXTE** EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

avec des couleurs ternes, peu d'animations et un moteur 3D asthmatique. Voilà, ça aussi, c'est fait. Alors que reste-t-il à part un GTA-like dénué de ses qualités ? Ben, heu, un GTA-like sans intérêt.

Blutch

### Un peu de technique

Bonne nouvelle, True Crime est parfaitement optimisé pour une résolution console. Ah ça, en 640x480, ça tourne bien. Mais dès qu'on pousse un peu sur les paramètres graphiques, True Crime s'affole. Sur un Athlon 2600+ Barton assisté par 512 Mo de RAM, le moteur 3D ne peut pas s'empêcher de saccader à chaque carrefour de Los Angeles. Ça reste jouable, certes, mais pas très longtemps.

### En Deux Mots

AVEC SON CONCEPT DE DÉPART ET SON IMMENSE TERRAIN DE JEU, TRUE CRIME AURAIT PU SE POSITIONNER COMME UN SÉRIEUX CONCURRENT À VICE CITY. MAIS IL NE FALLAIT PAS SOUS-ESTIMER LA CAPACITÉ DES DÉVELOPPEURS À FLINGUER LEUR BÉBÉ AVEC UN MOTEUR INCAPABLE DE S'ADAPTER AU PC ET UNE MANIABILITÉ EXÉCRABLE. ET ÇA, C'EST UN VRAI CRIME.

- La taille de Los Angeles
- L'idée de départ
- Maniabilité hasardeuse
- Saccades récurrentes
- Les missions, répétitives

4
TECHNIQUE
5
ARTISTIQUE
3
INTÉRÊT

Méfiez-vous des apparences : les séquences de combat sont d'une intensité comparable à la traversée de L.A. en autoroute.





# astuces®

30 000 ASTUCES 1 300 SOLUTIONS  
POUR 4 000 JEUX VIDÉO !

## astuces à la demande par sms

NOUVEAU!



### Comment ça marche ?

Très simple! Envoyez par SMS au 71111  
ASTK(espace/console(espace)3 lettres du nom  
du jeu recherché.

Liste des consoles: PC, PS2, PS, XB, GC, GB, GBA.

Exemple: pour les astuces de GTA Vice city sur  
PC, envoyez par SMS "ASTK PC VIC" au 71111.

Exemple 2: ASTK XB GAI pour les astuces de  
Ninja Gaiden sur Xbox...

71111: 0,50€+prix du sms.

Fonctionne avec tous les mobiles

## Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

### 3615 astuces

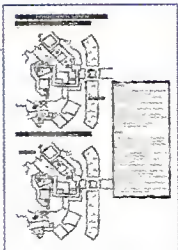
#### Tout astuces® par minitel

30 000 astuces, 1 000 solutions et guides en  
vous connectant sur le 3615 ASTUCES à  
partir d'un minitel ou émulateur de minitel  
sur PC. 24h/24 7j/7.

### 3617 astfax

#### Plans par fax ou courrier

Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX,  
choisissez parmi nos centaines de plans  
exclusifs (exemple ci-contre: Forbidden  
siren, plans de Kyoya Suda), vous le rece-  
vrez immédiatement par fax ou quelques  
jours plus tard par courrier! 24h/24 7j/7.



### SMS+ 71111

#### 30 000 astuces par sms

Envoyez ASTK+Console+3 lettres  
du nom du jeu au 71111, vous  
accéderez instantanément à toutes  
nos astuces! Exemple: pour les  
astuces de GTA Vice city sur PC,  
envoyez par SMS "ASTK PC VIC"  
au 71111. 24h/24 7j/7



### 0892 688 006

#### Tout astuces® par téléphone

30 000 astuces, 1 000 solutions et guides en  
appelant le 0892 688 006 à partir de n'im-  
porte quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.

0900 70 200  
0901 701 501



# Gorky Zero Beyond Honor

C A C H E - C A C H E

AVANT DE JOUER À GORKY ZERO, JE N'ÉTAIS PAS TRÈS COPAIN AVEC LES JEUX D'INFILTRATION. RESTER PLANQUÉ DANS UN RECOIN PENDANT UNE HEURE, RAMPER DANS LE CANIVEAU, NON, DÉCIDÉMENT, C'ÉTAIT PAS MON GENRE. MAINTENANT, ÇA A CHANGÉ, J'EN SUIS DÉGOÛTÉ.



« Allez hop, toi tu viens avec moi ! »

**A**près un premier épisode qui n'a pas fait de vagues en Europe, voici la deuxième aventure de Gorky Zero. Il s'agit d'incarner Cole Sullivan, un enquêteur spécialisé dans l'infiltration à quatre pattes pour élucider une affaire sordide. Depuis quelque temps, une secte de la région trouble l'ordre public en transformant les braves citoyens du canton en d'horribles zombies mal lunés. Malgré les nombreuses injonctions de la mairie locale, la secte poursuit ses expériences troublantes. Il va donc falloir traverser un nombre incalculable d'entrepôts et d'usines désaffectées grouillants de méchants miliciens, avant de pouvoir interpellier les responsables de tout ce bazar. Logique.

## Gorky Zero Pointé

Tout le gameplay repose sur ce principe : il faut ramper pour ne pas être vu et attendre deux heures qu'un ennemi vous tourne le dos. Là, il devient possible de lui tirer une balle dans la tête sans que personne ne remarque rien, même à dix mètres et sans

silencieux. Mais si vous tirez alors que le type est face à vous, c'est fini, tous les méchants du coin vous repèrent. Ça c'est du gameplay. Gorky Zero se joue en 3D isométrique, avec une caméra tournée vers le sol qui empêche de voir plus en avant. On peut passer en vue à la troisième personne pour mieux viser les ennemis, mais ça reste difficile et imprécis. Bien, les deux seules vues disponibles sont donc injouables. Ça n'est pas tout. Déjà, l'attaque au pistolet est extrêmement pénible et ardue. Mais même si on joue sérieusement et qu'on s'applique, on se retrouve avec un canif au bout de trente secondes et là, autant vous dire que ça devient un vrai cauchemar. Je suis peut-être pas champion de France des jeux à la Commandos, mais là, c'est insurmontable. En plus, impossible d'attaquer par tel ou tel endroit de la map, tout est linéaire, obligatoire et répétitif : on traverse le niveau, on actionne l'interrupteur et on repart dans l'autre sens. C'est tout. Et comme c'est pas son rendu graphique qui va le sauver – les éclairages sont juste dans la norme –, je ne vois vraiment pas ce qui va permettre à Gorky Zero d'éviter la catastrophe.

Blutch

### En Deux Mots

L'INFILTRATION EST À LA MODE ET LES DÉVELOPPEURS DE METROPOLIS SOFTWARE L'ONT BIEN COMPRIS. EN REVANCHE, ILS ONT EU PLUS DE MAL À SAISIR LES MÉCANISMES D'UN JEU PASSIONNANT. GORKY ZERO EST LINÉAIRE AU POSSIBLE, INCOHÉRENT DANS SON PRINCIPE ET LA MANIABILITÉ NE NOUS LAISSE AUCUNE CHANCE D'AFFRONTER LA DIFFICULTÉ ABSURDE DU SOFT. AVOUÉZ QUE ÇA DONNE ENVIE.

- La gestion de l'éclairage
- Les vues injouables
- La difficulté atrocement mal dosée
- C'est linéaire

6

TECHNIQUE

4

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT



On a beau avoir une énorme cible rouge à l'écran, viser juste reste une entreprise laborieuse.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo

DE RAM, CARTE VIDÉO GEFORCE

ÉDITEUR JoWood

DÉVELOPPEUR METROPOLIS SOFTWARE/POLOGNE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

### Un peu de technique

Le moteur 3D gère l'ombre et la lumière de manière convaincante. Ça n'influe pas sur le gameplay – faut pas trop en demander non plus –, mais ça donne des ambiances plutôt crédibles. Pour le reste, les ennemis sont tous identiques et les polygones se comptent à l'œil nu. Un PC dédié à la bureautique avec une carte 3D est donc amplement suffisant.

Les munitions sont encore plus comptées que dans Resident Evil. Il faut se jeter dessus comme un mort de faim en permanence.







Il est pas mignon mon petit squelette fraîchement invoqué ? Dommage qu'il ne résiste pas à plus de deux claques dans la mâchoire.

**A**ryn ou « Tisseur de givre » pour les intimes est un dragon invincible qui fut touché en plein cœur par la voix envoûtante d'une reine elfe. Dès lors, le dragon donna le pouvoir de glace au peuple elfe en échange de la reine. Cette dernière chanta pour Aryn pendant mille ans, jusqu'au jour où elle se fit enlever. Cette nouvelle n'a, évidemment, pas plu à notre dragon qui est à présent d'humeur à transformer le monde en glaçon géant. On a tenté de lui refiler un élève de la Star Ac' mais ce dernier n'a pas pu finir sa première chanson avant de se faire bouffer. Il est comme ça Aryn, quand il n'aime pas, on est tout de suite au courant. Votre rôle est donc d'incarner le sauveur du monde en allant délivrer l'anorexique aux oreilles pointues pour calmer le grand et puissant Tisseur de givre. Côté scénario, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard mais on finit par se laisser prendre par l'histoire au fur et à mesure des missions. On se heurte parfois à quelques quêtes qui font sourire,

TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL 8 IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 3D 64 Mo		
ÉDITEUR JoWoOD		
DÉVELOPPEUR PHENOMIC/ALLEMAGNE		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		

#### Un peu de technique

Un CPU 1,4 GHz et 256 Mo de Ram seront nécessaires pour que vous puissiez gérer les batailles correctement. Sinon vous aurez au moins une excuse pour justifier votre défaite.

# Spellforce : The Breath of Winter

R T S / R P G

UN DRAGON MÉLOMANE  
RÉFRIGÉRANT ET UNE ELFE  
CHANTEUSE... ÇA C'EST DU  
COUPLE ORIGINAL POUR UNE  
EXTENSION QUI PROMET.  
LES AMATEURS DE MULTI  
DÉCOUVRIENT AU PASSAGE  
L'ARRIVÉE DE MODES  
COOPÉRATIFS TRÈS SYMPAS.

L'unité « assassin » est vraiment efficace, sauf quand elle tombe nez à nez avec de gros hourrins équipés de haches.

par exemple quand de puissants PNJ vous demandent d'accomplir certaines tâches. Au vu de leur équipement et de leurs pouvoirs, ça irait plus vite s'ils accomplissaient la quête eux-mêmes. Évidemment, ils possèdent une certaine fierté alors il faut bien qu'ils trouvent des larbins pour faire la sale besogne. Arrêtons là le chipotage car cette campagne solo s'avère plutôt intéressante. Elle permet de découvrir les nouveautés de cette extension côté objets, sorts et monstres. Que demander de plus ?

#### Un pour tous, tous pour un

Avec l'arrivée de The Breath of Winter, on note l'apparition du mode Jeu Libre qui est un des ajouts principaux de cet add-on. Il permet, enfin, d'affronter l'ordinateur sur les maps de son choix comme c'est le cas avec le mode Escarmouche de tout bon jeu de stratégie. Plus d'une trentaine de maps sont disponibles dont certaines sont axées RPG alors que d'autres sont orientées RTS. Le héros créé pour ce mode ne peut plus être utilisé pour la campagne solo, afin d'éviter tout abus – duplication d'objets, etc. Sachez également que ce mode permet de jouer en multi, de un à trois joueurs, en LAN et sur le Net. Les affrontements se feront uniquement contre une intelligence artificielle puisqu'il s'agit de parties en coopération. Le mode multijoueur « classique » n'a quant à lui pas été retouché. Cet add-on ne suffira sans doute pas à convaincre les réfractaires qui n'ont pas été charmés par le titre d'origine, mais il fera à coup sûr le bonheur des fans.



Derrière cette nuée d'orcs se trouve mon pauvre corps mutilé par d'innombrables coups d'épée.

#### En Deux Mots

UN ADD-ON INTÉRESSANT DISPOSANT D'UNE NOUVELLE CAMPAGNE SOLO QUI TIENT LA ROUTE ET D'UN MODE DE JEU TOUT NEUF OUI AUGMENTE INDISCUTABLEMENT L'INTÉRÊT DE SPELLFORCE. SURTOUT POUR CEUX QUI AIMENT LES MISSIONS EN COOPÉRATIF.

- + Nouvelle campagne
- + Mode Jeu Libre
- + Les musiques
- + Moteur 3D vieillissant

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

Cyd



Les incessantes demandes en mariage qui arrivent de toute l'Europe finissent par masquer tout l'écran...



TOUT PUBLIC
 INTERNET
 LOCAL IP/IPX

**CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo**  
**DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo**  
**ÉDITEUR NOBILIS/FRANCE**  
**DÉVELOPPEUR PARADOX ENTERTAINMENT/SUÈDE**  
**TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**



Prodige de la science : la découverte de la poule. Encore quelques siècles et on aura des moutons et peut-être des vaches.

# Crusader Kings

G E S T I O N D E P A T R I M O I N E H É R É D I T A I R E

EUROPA UNIVERSALIS EST DE RETOUR, CETTE FOIS-CI DÉGUISE EN TEMPLIER AVEC DES BOUTS DE SARRASINS CREVÉS QUI DÉCORENT SON ARMURE. NON SEULEMENT C'EST TRÈS DÉCORATIF, MAIS EN PLUS C'EST PRESQUE AMUSANT VINGT MINUTES.

**M**es super-copains de chez Paradox viennent de se réunir dans un garage et ils ont rapidement torché une énième déclinaison d'Europa Universalis : cette fois on s'occupe d'une famille médiévale. Quelle chance, vous pouvez acheter cette bêta dès maintenant et la patcher pendant un an ou deux à mesure que ses concepteurs réussiront à en faire fonctionner des morceaux. Pour l'instant, Crusader Kings est surtout un support à l'imagination : il y a une carte avec des noms dessus et on peut se raconter des histoires épiques en essayant de jouer avec. En principe, c'est un jeu historique avec plein de subtilités réalistes, mais elles servent surtout de camouflage pour faire croire en la profondeur et n'ont que peu d'influence sur le maigre gameplay. La religion, par exemple, est un élément beaucoup trop secondaire dont on ne se préoccupe quasiment jamais. Sa principale fonction est de légitimer les guerres : attaquer un voisin chrétien est strictement impossible dans le jeu si on ne se soumet pas à toute une bureaucratie et il faut des gesticulations dans tous les sens pour fabriquer un prétexte à peu près crédible. Alors que si vous décidez d'envahir l'Irak, personne ne viendra vous emmerder avec des justifications !

## En avant, Soldats du Christ !

Dans les bonnes nouvelles, on remarque un système complexe de généalogie. On joue une clique d'aristos plus qu'un pays, c'est adapté à la période et c'est une bonne idée. La stratégie rejoint le jeu de rôle puisqu'on bichonne des personnages dotés de caractéristiques chiffrées et d'une histoire personnelle originale. Votre noble favori doit trouver moyen de se reproduire, heureusement il est riche donc même avec un pied-bot ça ne pose pas trop de problème. Pensez quand même à l'accoupler à une cousine non ménopausée, toutes celles qui ne sont pas mariées à seize ans c'est un peu louche. La partie la plus délicate est d'élever des enfants vivants : c'est pas solide ces petites choses. Dans le doute, il vaut mieux en pondre le plus possible. Le temps passe et on voit les générations se succéder, de la naissance avec une cuillère en argent dans la bouche jusqu'à la mort dans les miasmes et la sénilité, désespérément cramponnées au trône, aux alentours de cinquante ans. Moins en cas d'épidémie de peste bubonique. Dans l'idée c'est très séduisant, avec plein de problèmes génétiques à cause de la consanguinité, des maladies mentales très distrayantes, ça paraît sympa. En pratique c'est presque totalement aléatoire, affreusement lent et monotone. Il n'y a pas de diplomatie possible, les conspirations entre barons pour dépouiller leur suzerain sont entièrement mal gérées par l'ordinateur. L.I.A. est catastrophique, aussi bien pour la guerre que pour la paix. Le joueur est soumis à un intense barrage de spam en provenance des milliers de nobliaux inconnus qui rêvent d'épouser les femelles de sa cour et l'interface réussit l'exploit d'être encore plus embrouillée et pénible que d'habitude, une performance quand on connaît les standards de Paradox. Par contre, la bande-son, n'est pas trop nulle cette fois-ci et la musique aide à passer le temps pendant les longues heures de vide.

Atomic

## Un peu de technique

Peu exigeant techniquement mais très instable dans la version testée, CK plantera peut-être un peu moins en version française finale si le distributeur attend encore un ou deux patches.



On ne peut pas divorcer, donc si votre femme perd la tête il faut l'étrangler pour en prendre une autre.

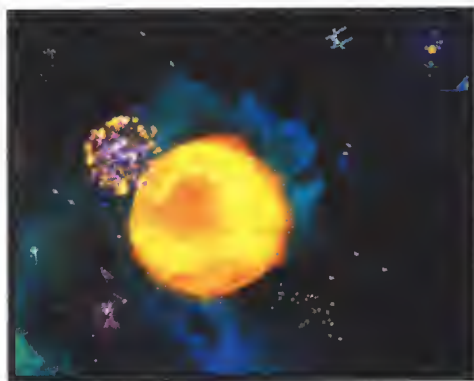
## En Deux Mots

UNE BONNE IDÉE MAIS DES DÉFAUTS TECHNIQUES PÉNIBLES, UNE INTERFACE EXASPERANTE ET UN GAMEPLAY TRÈS LIMITÉ. C'EST TRÈS LENT, LARGEMENT ALÉATOIRE ET ON S'ENNUIE VITE SI ON N'A PAS ASSEZ D'IMAGINATION POUR TRANSFORMER CHAQUE PARTIE EN SAGA ÉPIQUE.

- ✚ L'évolution familiale
- ✚ On peut exporter une sauvegarde vers Europa Universalis II
- ✚ C'est lent et on ne fait pas grand-chose
- ✚ Interface Paradox™
- ✚ IA Paradox™
- ✚ Criblé de bugs

1	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT





Au moins, pour une fois, les screenshots rendent parfaitement l'ambiance sonore du jeu.



Les phases diplomatiques donnent lieu à des séquences de dialogues complexes.



CONFIG MINIMUM CPU PENTIUM II 400, 128 Mo  
DE RAM, CARTE VIDÉO ATI RAGE PRO  
ÉDITEUR 1C COMPAGNY  
DÉVELOPPEUR ELEMENTAL GAMES/RUSSIE  
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AU MIEUX, LA VÔTRE

# Space Rangers

DESSINS PAS ANIMÉS

« SPACE RANGERS EST UN MÉLANGE UNIQUE DE JEU D'AVENTURE, DE RÔLE, DE TACTIQUE ET DE STRATÉGIE, QUI PREND PLACE DANS UN UNIVERS SPATIAL IMMENSE, VIVANT ET SE DÉVELOPPANT PAR LUI-MÊME ».  
WOUHA. ÇA C'EST AMBITIEUX.  
SI LES DÉVELOPPEURS ONT TENU LEURS PROMESSES, JE TIENS LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU JEU D'AVENTURE SPATIALE.



**A**llez, c'est parti. Je jette un petit coup d'œil à l'histoire, vous permettez ? Alors voilà, on est en l'an 3000 et le commerce intergalactique est monnaie courante. Mais des aliens perturbateurs viennent juste de débarquer dans notre galaxie et veulent s'approprier les environs. Mince alors, pas de bol. Apparemment, je commence en tant que mercenaire avec un petit vaisseau spatial sur la planète Terre. Enfin ça, c'est si je me rappelle bien le communiqué de presse parce que pour l'instant, je comprends pas grand-chose. Je vois une succession de dessins qui défilent à l'écran, mais je peux juste cliquer sur des petits boutons bien cachés. Grâce à eux, j'ai accès aux caractéristiques de mon vaisseau, à un magasin d'armes ou à des tartines de textes qui développent le background du jeu. Bon. Je vais plutôt essayer un combat spatial. Mince... C'est où qu'il faut cliquer pour s'envoler ? Je vois pas, là...

## Dix minutes plus tard

plaisante, c'est pourri, en 2D et ça faisait longtemps que je n'avais pas vu un produit aussi minable sur mon écran. Bon au moins, le scrolling différentiel est réussi, ça me rappelle Project X sur Amiga. Sauf que là, tout se joue au Tour par Tour. On clique n'importe où dans le vide intersidéral, on appuie sur la barre espace et le vaisseau avance de trois centimètres. Et on continue comme ça pendant dix minutes avant d'arriver à croiser un vaisseau ennemi. Ah j'en tiens un, je vais tirer, attention ! Piou-piou ! Bon là c'est moi qui fais

Ouf, ça y est. J'ai trouvé. Ah, c'est plutôt mignon mais... Ah ah, nan je

les bruitages parce que j'ai beau monter le volume de mes enceintes, j'entends rien. Je dois avoir un problème de son. Pourtant, j'entends quand même la musique insipide... Mais que vois-je ? Une planète ! Je vais me poser dessus. Oh, mais serais-je revenu sur Terre ? Non, je suis bien sur Vénus. Pourtant, les dessins sont les mêmes que sur la planète Terre ! Étrange. Bon, j'en profite pour acheter un super-canon pour mon vaisseau. Voilà, j'ai plus d'argent. Allez, je re-décolle. Zut, impossible. Plus de carburant. Du coup, je peux même plus en acheter. Je suis bloqué pour toujours. Argh. Mais j'ai une solution, je connais une option secrète : panneau de config, ajout/suppression de programmes. Voilà, je suis sauvé. Mon Dieu, et dire que ça coûte 30 euros...

Blutch

## Un peu de technique

Les images fixes de Space Rangers ne rament pas trop, elles s'affichent plutôt bien. Par contre, les combats spatiaux en 2D sont déjà bien plus gourmands, prévoyez donc une bonne Matrox Mystique avec au moins 4 Mo embarqués. Ah ah. Sauve qui peut !

## En Deux Mots

INCROYABLE. LE JEU SE RÉSUME À UNE SUCCESSION DE DESSINS TOUTS IDENTIQUES ET LES COMBATS SPATIAUX SONT LENTS, RIDICULES ET EN 2D. UNE EXPÉRIENCE TRAUMATISANTE POUR TOUT JOUEUR NORMALEMENT CONSTITUÉ.

- + Les scrollings différentiels oldschool
- Interface brouillonne
- Lent et ennuyeux
- Même en 94 il n'aurait pas eu la moyenne

1

TECHNIQUE

3

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT



**C**ycling Manager 4, c'est le quatrième volet des aventures de mecs qui passent leur temps à pédaler, pédaler, pédaler, manger des pâtes, se faire masser, tirer la langue sous le soleil, grelotter sur les classiques d'hiver, tressauter sur les pavés, se taler le derrière sur une selle minuscule, vous balancer des bidons vides dans la poire, et j'en passe. Ce nouvel opus offre une interface encore plus simple, quatre niveaux de difficulté, des fonctions nouvelles, telles que la touche Pause qui permet enfin de stopper provisoirement les coureurs dans leur élan, le temps d'aller répondre au facteur qui s'excite sur la sonnette de ma porte d'entrée; ou encore de transmettre des ordres à votre équipe à tête reposée. Côté graphismes, on découvre quelques nouveautés dans les décors, en particulier sur le Paris-Roubaix et son arrivée dans le stade de la ville. Malheureusement, je n'ai toujours pas vu la mer sur le Paris-Nice ou autour des Baléares, c'est chagrinant et vu la chaleur étouffante qui règne au bureau, un peu de fraîcheur n'aurait pas fait de mal.

### Peut mieux faire...

On croise quelques spectateurs 3D qui s'agitent le long de la route, Paris et sa banlieue sont toujours plongés dans la verdure. Les éléments hors course restent donc assez succincts, comme c'est le cas dans la majorité des jeux de simulation sportive, les développeurs s'attachant surtout à ciseler les vedettes du jeu, nos champions. Et cet aspect-là est vraiment réussi. L'animation des cyclistes est



Les relais lors d'un contre-la-montre par équipe sont très bien rendus.

# Cycling Manager 4

E F F O R T P H Y S I Q U E



**CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 3D 16 Mo**  
**ÉDITEUR FOCUS ENTERTAINMENT**  
**DÉVELOPPEUR CYANIDE/FRANCE**  
**TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**



Ce bonbon rose supersonique vaincra-t-il Armstrong cette année ? Je vote pour.

### Un peu de technique

Si vous parvenez à jouer avec la config minimum, toutes mes félicitations. Cependant, visez une config beaucoup plus élevée (1,5 GHz) si vous souhaitez pédaler de manière fluide...

### En Deux Mots

CYCLING 4 EST LE DIGNÉ SUCCESSIONNÉ DE SON PRÉDÉCESSEUR. PAS LA PEINE D'ACHETER CETTE NOUVELLE VERSION POUR LES JOUEURS OCCASIONNELS. EN REVANCHE, PAS DE DOUTES, LES VRAIS FANS NE S'EN PRIVERONT PAS ET POUR EUX, LA NOTE INTÉRÊT PASSE À 9. QUANT À LA NOTE ARTISTIQUE, POUR L'ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE, C'EST PLUTÔT 3 ET POUR LES CYCLISTES, ÇA SERAIT PLUTÔT 9, CE QUI NOUS DONNE 7, OUI J'AI TOUJOURS ÉTÉ NULLE EN MATHS...

- Mode Carrière complet
- Modélisation des cyclistes
- Rendu des sensations de course
- Graphismes encore arides
- Pour les fans de cyclisme
- Y'a pas la mer

8

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT



Trois coureurs font tanguer leur vélo à l'approche de la ligne d'arrivée, un effet joliment réussi, bravo !

Rustine





# Pour en finir avec le MOBILEMENT CORRECT !!!

TRASHMOBILE c'est 100% décalé, 100% marrant, 100% différent

web www.trashmobile.com  
wap GALLERY trashmobile

Par tél. appelle le  
**08 99 70 70 81**

Par SMS envoie  
**"le code" au 81581**

+ de 450 portables  
compatibles

Exemple : pour recevoir ce logo  
envoie 31950 au 81581  
version animée envoie 75418



**Sonneries**  
+ FIABLE ! + INTELLIGENT ! / 1 seul code  
nous t'envoyons la version lo + adoptée à ton modèle de portable

**Logos** Nouveau logos 65536 couleurs, qualité maxi !  
Si tu veux la version animée de ton logo préféré choisis le code rouge 75000

- Le Kif du mois**
- 62031 La panthère rose
  - 61575 Pump it up
  - 62064 Prendre racine
  - 61950 Dragage au tei
  - 61084 Comme des canards
  - 61614 Modern times
- Les introuvables**
- 61029 Etouffe des Neiges
  - 61243 La zoubida
  - 61244 Le lavabo
  - 61520 Qui veut gagner des millions ?
  - 61555 Zorro
  - 60671 Austin Powers
  - 60913 Don't Worry Be Happy
  - 61229 Nuit de folie
  - 61230 Les démons de minuit
  - 61236 Sous les sunlights des tropiques
  - 61238 Agadoo
  - 61239 Au bal masqué
  - 61247 YMCA
  - 60948 Becassine
  - 60949 Dance Des Canards
  - 60950 La fête au village
  - 60951 Le Gendarme de St Tropez
  - 61118 Psychose
  - 61120 Silence Des Agneaux
  - 61113 La Famille Adams V2
  - 61114 La Quatrième Dimension
  - 61116 L'Exoriste V3
  - 61103 Terminator
  - 61481 Les envahisseurs
  - 60817 Ghostbusters
  - 61240 C'est bon pour le moral
  - 61242 Sans chemise, sans pantalon
- Les déjantés**
- 61047 Albatour
  - 61049 Goldorak
  - 61067 Pourvu que ça dure
  - 61041 Au pays de Candy
  - 61045 Maya L'abeille
  - 61051 Auteuil Neuilly Passy
  - 61052 Bioman et Dorothée
  - 61053 C'est toi que je t'aime
  - 61055 La simca 1000
  - 61058 C'est Guignol
  - 61060 La Chemille
  - 61097 Sortez Les
  - 61098 Abdel Kader
  - 61068 Les Bronzés (Country)
- Sonneries MUSIK**
- 98066 Friends
  - 98071 Jackass
  - 98075 Popeye
  - 98078 Starky et Hutch
  - 98084 Saturday Night's
  - 98086 Agence tout risque
  - 98088 Hey Oh !
  - 98009 Hey sexy lady
  - 98076 Pretty woman
  - 98021 Ma liberté de penser
  - 98018 Les Bronzés font du ski

- Les nouveautés**
- 62531 20 ans
  - 62532 Can you feel it
  - 62533 Le sud
  - 62534 Sabri
  - 61996 Mourir pour toi
  - 61920 Cette lettre
  - 61900 Hey oh ! version 2
  - 61901 Superstar v2
  - 61902 Turn me on v2
  - 61903 Reviens dans ma vie v2
  - 61904 Toxic v2
  - 62145 Naughty girl
  - 62423 She wants to move
  - 62554 Tout ce que tu es
  - 62553 Trought the wire
  - 62552 Pull up
  - 62551 Love comes again
  - 62550 Home alone
  - 62549 F\*\*k kit (don't want you back)
  - 62548 Cha cha slide
  - 62547 Banana split
- Les HIFI**  
Des sons de ouf !!!  
100% TENDANCE
- les + Trash**
- 95043 Le Porc
  - 95067 Déboucheage
  - 95081 Des rats
  - 95082 Des pets
  - 95088 Chasse d'eau
  - 95077 Quelqu'un vomit
  - 95079 Quelqu'un tousse
  - 95091 Quelqu'un qui éternue
  - 95139 Gros Rat Appel
  - 95327 Rire du diable
  - 95148 Wazzzaaaa
  - 95169 Prout Tzz Murtm
- les + Cool**
- 95016 Un klaxon
  - 95070 Snack !
  - 95111 Happy face !
  - 95064 Ping pong en live
  - 95112 Hey sexy lady
  - 95109 Hasta la vista baby
  - 95349 Bruit de modem
  - 95084 Moto qui démarre
  - 95020 Sonnerie des années 80
- les + Fun**
- 95018 Les cloches
  - 95016 Un klaxon
  - 95007 Mori de rire
  - 95013 Appel de Mars
  - 95002 Ton sac bordel !
  - 95180 Je suis pos une dinde !
  - 95094 Voix de l'espace
  - 95265 Tarzon dans la jungle
  - 95004 On est pos sourd
  - 95006 Oh ! Tu prends ?
  - 95008 J'ai mis m'faire bouffer !
  - 95010 Dans ta poche
  - 95049 le bruit des vagues
  - 95134 Gogogogogo téléphone
  - 95114 Il est vraiment phénoménal
  - 95117 Que la force soit avec toi
  - 95120 Oh chihuahua
- les + Bêtes**
- 95206 Une otarie
  - 95219 Un pigeon
  - 95055 Un singe
  - 95060 Une vache
  - 95217 Les cigales
  - 95046 Une grenouille
  - 95330 Une oie
  - 95024 Un lion
  - 95037 Un éléphant
  - 95328 Un Rossignol
  - 95201 Un chien qui hurle
  - 95199 Un chat qui ronronne
- les + Récents**
- 95326 Rire de bébé
  - 95329 Sifflement
  - 95341 Quelle bombe
  - 95325 Ouverture de bouteille
  - 95260 Chant du Tyrol
  - 95350 Bulles dans l'eau

- TA SONNERIE PERSONNELLE**  
encore + ouf !!!  
Enregistre ton propre ROT, PET...  
et tout ce qui te passe par la tête
- Par tél. 08 99 70 107
- Les tops**
- 60810 Hey oh !
  - 60887 James Bond V2
  - 60888 Le Parrain V2
  - 60889 Mission impossible V2
  - 60890 Simpsons V2
  - 60977 Sexy pour moi
  - 60969 Hey Ya
  - 61006 Y a du soleil et des nanas
  - 61007 Les bronzés font du ski
  - 61010 L'Orange du marchand
  - 61011 On n'oublie jamais rien
  - 61015 Shut up
  - 61072 So yesterday
  - 61089 No woman no cry
  - 61124 In the Shadows
  - 61127 My immortal
  - 61131 Superstar
  - 61142 Turn me on
  - 61189 L'Orphelin
  - 61197 Suga suga
  - 61200 Toxic
- Les Hits**
- 60831 Going under
  - 60978 It's my life
  - 61908 Au bout de mes rêves
  - 61109 Alexandrie, Alexandra
  - 61728 Parle-moi
  - 61140 Calinda
  - 61141 Hit that
  - 61153 Seven Nation Army
- Sonnerie à la demande**  
envoie par SMS  
"le titre de la chanson" au 81818  
Ex. : hey oh au 81818

**Péter pue** 31206 75139 32544

**Faime l'herbe** 31943 75407 32571

**Péter pue** 31206 75139 32544

**KEEP OUT** 31169 75121

**CHARK** 32344 75431

**Sucer n'est pas frapper** 31841 75449

**Fumer provoque de la fumée** 31840 75129

**Logos animés** 75098 75111 75412 75413 75414 75444

**Les Stars MARC DORCEL** appelle le **08 99 70 70 50**  
sur ton mobile !!!! Toutes les autres sur ton mobile ! envoie STAR au 82323

**Logos animés** 75098 75111 75412 75413 75414 75444

**répondeurs de LA PURE HALLU !!!**

Par tél. appelle le **08 99 70 05 06**

**canulars**

- Je te bigophone 05029
- Faire un choix 05066
- Ton petit lapin 05039
- Réveil brutal 05036
- En openseigneur 05084
- Aux secours aidez-moi 05074
- Transactions sur internet 05028
- Nouvelles expériences 05166
- L'amie d'enfance 05038
- Chez le natateur version homme 05174
- Joyeux anniversaire sensuel 05113
- Petite annonce sexy 05025
- Je croque pour toi (Femme) 05043

**tu as gagné !** 10 000 ou 5 000 ou 1 000 ou 500 ou 100 ou 1 sonnerie

code gagnant : 325786

Découvre et récupère ton gain en appelant le **08 92 69 57 58**

**Tchat & Dial** Le Forum le + love, le + fun Par tél. appelle le **08 92 688 767**

En direct avec plus de 200 000 inscrits actifs dans toute la France

Par SMS envoie **SPEED** au 63202

**RESEAU REGIONAL**

- NORD EST 01 72 71 12 01
- ILE DE FRANCE 02 72 64 48 01
- RHONE ALPES 03 59 56 80 51
- SUD OUEST 04 88 66 46 33
- NORD OUEST 05 67 31 50 01

Depuis un poste fixe : \*\* 08.99 : 1,35 €/appel + 0,34 €/min - \*\* 08.92 : 0,34 €/min - 81818 et 81581 : 1,5 €/SMS + coût d'1 SMS, 2 SMS par téléchargement, 82323 : 1 €/SMS + coût d'1 SMS, 3 SMS par téléchargement, 82302 : 0,35 €/SMS - Wap : Gallery trashmobile (SFR et Bouygues telecom) 3€/téléchargement + coût opérateur et 2€/téléchargement + coût opérateur (orange) - (1) 0903 : 1,12 €/min - (2) 0906 : 4,23 CHF/min. Cellcast Média - RCS Nanterre B 391068343. En utilisant nos services, tout client pourra recevoir gratuitement sur son portable des offres commerciales de la part de Mobifun et/ou de ses partenaires. Conformément à la loi n°78-17 du 06/01/1978 (art 34) vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à Mobifun (mention désinscription) B.P. 80181 - 13795 Aix-en-Provence - Des compatibilités encore + nombreuses, les 450 compatibilités sur www.mobifun.fr ou au 08 90 71 02 01 (0,15 €/min), nous savons faire 24h/24, 7/7 - Mineurs demandez l'autorisation à vos parents.

Un problème ? Contactez nos conseillers au **08 99 709 609** Depuis la Suisse au **0 906 111 725** Depuis la Belgique au **0 903 43 134**



**B**on, je ne vous ressers pas le couplet sur le fait que peu d'adaptations de films et dessins animés tirent leur épingle du jeu, vous êtes déjà au parfum. D'ailleurs, continuer d'espérer voir la qualité moyenne de ces titres augmenter, c'est un peu le triomphe de l'espoir sur l'expérience. Shrek 2 n'échappe malheureusement pas à cette détestable coutume. Bien qu'il soit destiné aux plus jeunes (enfin, j'espère, sinon c'est vraiment un désastre), le jeu possède des défauts rédhibitoires. La réalisation, soyons francs et directs, est pourrie. En dehors des acteurs principaux des films correctement modélisés, c'est la fête aux bugs en tout genre. En vrac, il m'est arrivé de mourir en traversant des bouts de décors, de voir des caisses flotter en l'air, de rester bloqué dans un menu à cause de la résolution de l'écran ou de me retrouver coincé derrière des objets sans pouvoir faire autre chose que recharger ma partie. Bonne chose, les points de sauvegarde sont placés à intervalles réguliers et évitent de devoir se retaper les passages chiants. Ceux-ci sont assez rares et se font oublier grâce aux quelques vannes des cinématiques. Ces dernières, réalisées avec le moteur du jeu, servent également à tisser la trame de l'histoire, inspirée du film. Rassurez-vous cependant, le lien entre les deux est très ténu et vous en apprendrez sûrement plus sur le film en regardant la bande-annonce.

**Shrek capable du pire** L'histoire vous fait diriger tour à tour les différents protagonistes du film dans des niveaux relativement bien construits. Bien



# Shrek 2

ADAPTATION LOUPÉE



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM,  
CARTE VIDÉO DX9 32 Mo  
ÉDITEUR ACTIVISION  
DÉVELOPPEUR LUXOFLEX/ÉTATS-UNIS  
TEXTE ET VOIX ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

Les potions ont des effets variés et rigolos. Là, ils sont tous amoureux de moi et n'attendent qu'une chose, que je les débite en tranches.

## Un peu de technique

Le moteur graphique est à la hauteur du reste. Il devrait tourner sur n'importe quelle machine dotée d'une carte 3D. Le jeu peut être lancé en 800x600 ou 1024x768, mais dans cette résolution vous ne pourrez pas sortir de certains menus, la souris étant bloquée en 800x600. Dans la version testée, les voix en anglais étaient de qualité, alors que le doublage n'a pas été assuré par les acteurs du film.



La difficulté pour vaincre ce boss est extrême, il faut attendre qu'il lève son épée en l'air pendant trois secondes pour frapper.

AÏE, AÏE, AÏE... UNE ADAPTATION DE FILM... ALLEZ, AVEC DES PERSONNAGES AUSSI CHARISMATIQUES QUE CEUX DE SHREK, IL DEVRAIT ÊTRE DUR DE SE LOUPER COMPLÈTEMENT. MALGRÉ TOUT, J'AI UN « BAD FEELING », COMME DIRAIT L'AUTRE.



Non, ce n'est pas Shrek qui vient de découvrir la Force, ces caisses flottent en l'air toutes seules.

que chacun ait un combo différent, la variation s'arrête au niveau visuel. Les vagues énigmes du jeu se révèlent alors sans saveur et on aurait aimé devoir faire interagir l'équipe pour réussir à les résoudre. On devra se contenter de pousser un bouton vaguement caché derrière des caisses. Ces dernières contiennent généralement des pièces qui permettent d'acheter diverses potions pour venir plus facilement à bout des ennemis. Ça part d'une bonne intention, mais leur utilisation est rendue inutile par la pauvreté de l'intelligence artificielle. Les ennemis se déplacent très lentement et il est plus simple de courir à côté d'eux que de les tuer. On remerciera la caméra mal réglée en passant. À mi-chemin entre le Hack & Slash pourri et le jeu de plate-forme raté, Shrek 2 se loupe franchement. Même le scénario, pourtant calqué sur le film, est réduit à sa plus simple expression. Heureusement qu'il reste quelques gags pour relever un tout petit peu le niveau très décevant de l'ensemble. Pourquoi les développeurs ne se sont-ils pas contentés d'adapter la version console au lieu de nous servir une version amputée et bâclée ? À réserver aux enfants gâtés, fans inconditionnels du film.

Bishop



## En Deux Mots

L'HUMOUR ET LA SYMPATHIE QU'ON ACCORDE AUX PERSONNAGES DU FILM SAUVENT LE JEU DU DÉSASTRE INTÉGRAL. LA RÉALISATION EST SOMMAIRE, LES ENNEMIS SONT LENTS ET STUPIDES ET RIEN D'AUTRE NE VIENT RELEVÉR LE NIVEAU. LES PLUS PETITS SERONT SÛREMENT D'AUTANT PLUS FRUSTRÉS QUE LES PASSAGES UN PEU PLUS PLATE-FORME SONT RARES ET SOUVENT MAL FAITS.

- Drôle
- Les doublages
- Mal ficelé
- Un peu court (5 heures)

4

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT



<http://france.asus.com>







« Vite Obélix, appelle un médecin, je crois que le vieux nous fait une overdose ! »

AH, LA TUILE. VOUS VOILÀ SEUL  
AVEC VOTRE PETIT COUSIN ET  
VOUS ALLEZ DEVOIR TROUVER UN  
MOYEN DE LE TENIR TRANQUILLE  
PENDANT TOUTE L'APRÈS-MIDI...  
MAIS PAS DE PANIQUE ! TONTON  
BLUTCH A TOUJOURS UNE  
SOLUTION ! ET JUSTEMENT, LÀ,  
IL SE TROUVE QUE J'AI PILE POIL  
CE QU'IL VOUS FAUT !



À certains moments, il est possible de diriger Obélix si on a besoin d'une force de frappe plus consistante.

**V**oilà, ça y est, on peut mourir tranquille. Jules César a enfin réussi à s'emparer du village de ces petits prétentieux de Gaulois qui résistaient depuis trente-deux albums et je ne sais combien de dessins animés. Depuis le temps que j'attendais ça... Mais comment est-ce possible, me direz-vous ? C'est très simple : alors qu'Astérix et Obélix étaient partis dans la forêt pour un prétexte à deux balles, les Romains ont attaqué le village en masse et par surprise, ne laissant aucune chance aux gentils rebelles d'avalier la moindre goutte de la substance dopante qu'ils ont l'habitude d'ingurgiter. Du coup, pif paf, tout le monde s'est fait choper et maintenant, ils croupissent au trou.

**Rappelez Goscinnny**

Voilà pour « l'histoire ». Vous l'avez compris, il va falloir libérer tous nos amis et les ramener au village si on veut continuer à se shooter à la potion et manger du bon sanglier. Alors en gros, il s'agit d'un jeu de plate-forme mâtiné

#### Un peu de technique

J'ai essayé Astérix & Obélix XXL sur un PC modeste, avec une petite GeForce 3 Ti200 et ça reste bien fluide, même en haute résolution. Prévoyez juste une bonne manette pour ne pas rendre fou votre petit cousin à cause de la maniabilité au clavier.



# Astérix & Obélix

B D E N 3 D

## XXL



TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM** CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM,  
**CARTE VIDÉO** GeForce 2 MX  
**ÉDITEUR** ATARI  
**DÉVELOPPEUR** ET RANGES LIBELLULES/FRANCE  
**TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS



Devant la difficulté, rien ne vaut une bonne injection de potion magique. Et la vie paraît tout de suite plus facile.

un peu rengaine au bout d'un moment. Mais malgré tout, ça reste amusant et le soft ne se paye jamais la tête du joueur. Plantez un petit devant l'écran avec un pad à la main et vous devriez être tranquille pendant un bon moment.

**Blutch**

#### En Deux Mots

LA CAMÉRA N'EST PAS TOUJOURS BIEN PLACÉE ET C'EST UN PEU RÉPÉTITIF, MAIS SOUS SES AIRS DE PETIT JEU ANECDOTIQUE, ASTÉRIX & OBÉLIX XXL SAURA REMPLIR SA FONCTION PREMIÈRE : IL MUSELLERA LA MARMAILLE DES JOURS FÉRIÉS ET C'EST TOUT CE QU'ON LUI DEMANDE.

- ✚ Les petits vont s'amuser
- ✚ Classique mais efficace
- ✚ Les placements de caméra
- ✚ C'est souvent toujours pareil

6

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT





CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 512 Mo de RAM,  
CARTE VIDÉO 3D 32 Mo  
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS  
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS/GRANDE-BRETAGNE  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Petit trip à dos d'hippogrieffe pour tenter de briser la monotonie.

# Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban

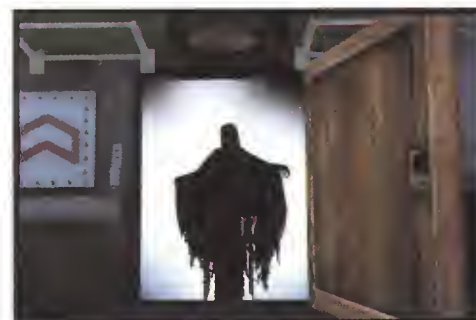
PLATE-FORME EN CULOTTE COURTE

HARRY POTTER, C'EST UN PEU  
COMME LA CANICULE. CHAQUE  
ANNÉE, ON SAIT QUE ÇA VA  
REVENIR, ON A BEAU FERMER  
PORTES ET VOLETS ET SE TERRER  
AU FOND DE SON 30 M<sup>2</sup>,  
IMPOSSIBLE D'Y ÉCHAPPER.

**C**'est la panique à Poudlard : Sirius Black, grand sorcier maléfique, s'est échappé d'Azkaban, la prison des magiciens. Et il en veut manifestement aux petites fesses d'Harry. Il est déjà soupçonné d'avoir éliminé ses parents, il a probablement envie de finaliser son œuvre, c'est légitime. Du coup, tout le monde est sur le qui-vive à l'École des Sorciers. Pourtant riche et propice à inspirer les développeurs, il faut reconnaître que l'univers de J.K. Rowling n'avait pas vraiment jusqu'ici réussi à nous convaincre en jeu vidéo. Electronic Arts a revu sa copie et décidé de tirer la licence vers le haut. Au niveau du gameplay tout d'abord, en intégrant un peu plus de variété : on pourra désormais prendre le contrôle des potes d'Harry, Hermione et Ron, pour faire usage de leurs talents et sorts propres. Et parfois les combiner pour résoudre des énigmes plus corsées. Mais bon, pas de quoi crier à la révolution non plus : la plupart du temps, ces puzzles sont simplistes, dans la pure tradition Tomb Raider, avec son lot de boutons à enfoncez et de leviers à tirer.

## Un peu de technique

Aucune inquiétude à avoir, on n'est pas ici en présence d'un rendu à la Far Cry. Un processeur 1 GHz avec une petite carte 3D suffiront amplement pour gambader dans Poudlard en balançant des sorts sur tout ce qui bouge.



Devine qui vient dîner...

## Peut-être avec une main dans le dos ?

Gros coup de boost aussi au niveau graphique : le Prisonnier d'Azkaban est plutôt joli et les environnements correctement modélisés. Mais passées les premières minutes de fun, on se rend rapidement compte que pour des hardcore gamers comme nous, la difficulté du titre est beaucoup trop faible que pour être réellement intéressante. On se contente d'avancer, sauter et balancer d'un simple clic quelques sorts présélectionnés par la machine en fonction des objets ou créatures visés. Perdu ? Un PNJ viendra vous filer quelques indices sur la direction à suivre. Même les combats sont d'une facilité affolante. Inutile de préciser que le titre s'adresse avant tout à des joueurs occasionnels, voire au grand public fan de la série sur grand écran ou des bouquins et qui voudrait prolonger l'aventure le pad en main. Ce nouvel opus des aventures d'Harry Potter sur PC est de loin le plus réussi à ce jour, mais le public ciblé par l'éditeur en fait au final un titre pas très intéressant pour des joueurs sérieux. En tout cas, vous savez quoi sortir de votre chapeau pour calmer vos petits cousins turbulents qui viennent vous pourrir votre week-end...

Faskil



Pour lancer un sort : visiez, cliquez et... c'est tout !

## En Deux Mots

HARRY POTTER EST UN BON PRODUIT MAIS QUI S'ADRESSE CLAIEMENT À UN PUBLIC JEUNE OU « CASUAL GAMER ». INUTILE DE TENTER LE COUP SI VOUS VENEZ DE TERMINER PAINKILLER À LA DIFFICULTÉ MAXIMUM, AVEC LES YEUX BANDÉS.

- ✚ Univers riche et graphiquement bien rendu
- ✚ Prise en main immédiate
- ✚ On peut jouer avec les trois héros
- ✚ Gameplay répétitif
- ✚ Simpliste
- ✚ Challenges peu relevés

6

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT



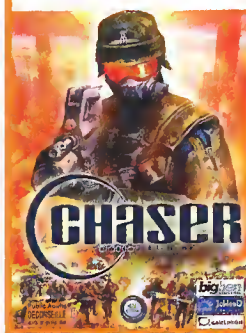
## Chaser

Genre : Shoot/Action

Infos : environ 10 euros — CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM  
+ Carte vidéo 3D 32 Mo — JoWood

Note : 7/10 dans Joystick N°150

Chaser, le héros de ce FPS, se réveille en cellule sans aucun souvenir (un peu comme Fumble après une soirée trop arrosée). De là, il doit s'échapper de la station spatiale carcérale sur laquelle il se trouve. Bien sûr, il est épris de liberté, mais surtout la station est en train de se disloquer et ça va un peu rafraîchir l'ambiance du coup. Très classique, ce titre est doté d'un moteur 3D sympa mais un peu vieillissant. À réserver pour vos longues soirées d'été puisque la campagne bénéficie d'une durée de vie conséquente, seulement entachée par l'idiotie congénitale de vos ennemis.



BUDGET

par Bishop

## AVIS AUX

JOUEURS N'AYANT



## Haegemonia

Genre : STR

Infos : environ 15 euros — CPU 500 MHz + 128 Mo RAM —  
Collection wantedgame

Note : 6/10 dans Joystick N°143

Avec Homeworld, Haegemonia est un des rares jeux de stratégie temps réel à se dérouler dans l'espace. Les graphismes ont bien vieilli et la looongue campagne vous fera passer des heures dans le silence cotonneux du vide intergalactique. Le pied. Le gameplay est parfois un peu mou du genou, mais il serait dommage de se priver de voir évoluer ses vaisseaux dans un univers aussi esthétique. D'autant que c'est un des rares plaisirs solitaires que les religions ne condamnent pas. À noter que l'add-on « Solon's Heritage » peut se trouver pour environ 15 euros également.

## PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

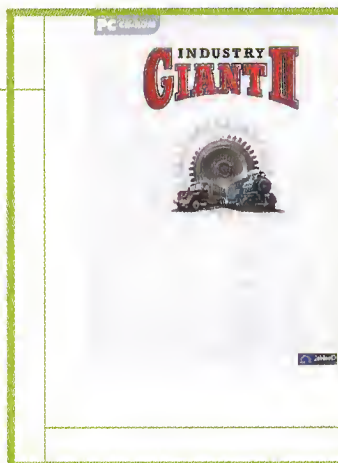
## Industry Giant II

Genre : Gestion

Infos : environ 10 euros — CPU 350 MHz + 64 Mo de RAM —  
JoWood

Note : 6/10 dans Joystick N°143

Nous, les joueurs de jeux de gestion, ce qu'on aime, c'est avoir tout en main. Gérer les hauts et les bas de notre petite entreprise, définir l'ordre d'arrivée de nos wagons de marchandises, indiquer le meilleur itinéraire à nos chauffeurs routiers, et surtout, on aime faire de la thune. Plein. Et s'il n'y a pas de moteur 3D rutilant, c'est pas grave, on s'en tricote les roupettes. On veut de l'intuitif, du gameplay fluide, de l'interface ergonomique. C'est pourquoi nous avons choisi Industry Giant II, un jeu de gestion industrielle incontournable. Si vous êtes très motivé, l'add-on se trouve généralement à moins de 20 euros.



## Railroad Tycoon 3

Genre : Simulation ferrovière

Infos : environ 15 euros — CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM —  
Collection wantedgame

Note : 7/10 dans Joystick N°154

J'ai eu mon premier train électrique à trois mois. Oui oui, à l'âge où n'importe quel objet qui passe à portée de bouche se tète. Mon père essaye encore de me faire croire que c'était pour moi qu'il l'avait acheté et pas pour lui. Quoi qu'il en soit, Railroad Tycoon 3 pousse la simulation encore plus loin que les deux volumes précédents grâce à un modèle économique complet. Tant mieux, cela aurait été dommage de ne pas pouvoir profiter pleinement des seize campagnes du jeu. Faites gaffe quand même, son moteur 3D réussira peut-être à faire ramer votre machine surpuissante sur certains niveaux très complexes.



BUDGET





PRESENTE

# PlayStation BEACH GAMES



SWIM



SPRINT



SURF



KAYAK



## JUILLET

13/14	SAINT JEAN DE MONTS
16/17	PORNICHET
21/22	ARCACHON
24/25	ANGLET
28/29	GRUISSAN
31/1er	LA GRANDE MOTTE

## AOUT

4/5	SIX FOURS
7/8	SAINTE MAXIME
10/11	BORMES LES MIMOSAS
13/14	LA SEYNE SUR MER

PARTICIPATION GRATUITE. PS2, MOBILES MULTIMÉDIA SFR,  
SURFS, KAYAKS... À GAGNER

1ère Journée : INITIATIONS KAYAK, SURF, KITE...

2ème Journée : CONTEST OUVERT À TOUS.



[www.playstation.fr](http://www.playstation.fr)



# NET NEWS

ON PEUT DIRE QUE L'ANNÉE 2004 EST SOUS LE SIGNE DU ONLINE. LES MMORPG FLEURISSENT DE TOUTE PART, AVEC DES GENRES ET DES SYSTÈMES DE JEU DE PLUS EN PLUS VARIÉS. MAIS AVEC UNE MOYENNE DE 13 EUROS D'ABONNEMENT MENSUEL, ON IMAGINE MAL COMMENT TOUS CES TITRES POURRONT SE FAIRE UNE PLACE AU SOLEIL. IL VAY AVOIR DES MORTS, J'EN AI PEUR...



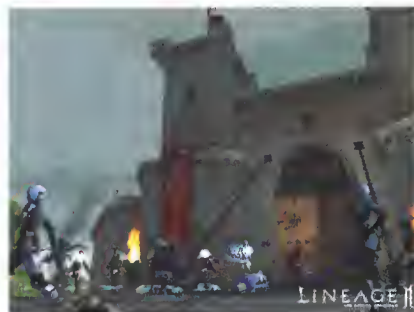
## City of Villains LE MAL RÔDE

**S**alut à toi, honnête citoyen ! C'est Mister Coquin qui te parle, tu sais, le héros taquin qui te veut du bien. J'ai eu quelques soucis pour revenir de Los Angeles, mais ne t'inquiète pas, les quelques chenapans qui m'ont causé du tort auront du mal à s'asseoir pendant quelques jours. Hélas je ne suis pas là pour te donner un cours de méthodes radicales pour combattre le crime, je reviens de l'E3 avec de bien tristes nouvelles : un terrible danger menace Paragon City. Les super-vilains se mobilisent sur une île et s'apprêtent à me donner du fil à retordre. Fini de taper des petits voyous de pacotille, cette fois on va passer au calibre supérieur et se fritter d'autres joueurs. Surtout que ces crapules sont décidées à se terrer dans des bases secrètes. Mais ne crains rien, je prépare dès maintenant une confrérie, Les Gay Luron, qui dénichera ces rats dans leur tanière. Alors si toi aussi tu veux la paix à Paragon City, rejoins-nous. Nous ne serons jamais de trop pour combattre le mal et fêter ça comme il se doit, foi de Mister Coquin. Alors je te dis à un de ces jours en 2005, jeune héros.



## Lineage I & II LA CHASSE EST OUVERTE À BOTLAND

**A**lors que l'on goûte à peine aux joies de l'extension « Chronique 1 » de Lineage II, on note que les Coréens se préparent à accueillir la Chronique 2 baptisée Age of Splendor. À l'heure actuelle, très peu d'infos ont été dévoilées, mais on nous parle d'un monstre qui semble peu commode et de deux lieux dont l'un donne d'ores et déjà envie de partir en vacances : Devil's Isle. Parallèlement à cette annonce, la société coréenne réaffirme son intention de lutter contre les bots en signalant que leur utilisation est interdite. Il s'agit en fait de scripts ou programmes externes qui permettent à votre personnage d'être autonome en tuant des monstres à la chaîne pendant que vous vous pavanez à la piscine. Ce qui permet d'amasser des tas d'adenas, la monnaie locale, sans trop transpirer. NCsoft rappelle aussi qu'il n'est pas autorisé de vendre ces adenas ou des objets virtuels contre de vrais dollars sur eBay. Tapez « Lineage » sur [ebay.com](http://ebay.com), vous verrez qu'il reste du boulot pour que ça soit respecté... Bref, à part dire que tout ça n'est pas très légal, NCsoft ne semble pas réellement se soucier de ce genre de méthodes car, quoi qu'ils en disent, ça fait des joueurs en plus et donc des abonnés qui payent tous les mois. Du coup, quand la société annonce un chiffre d'affaires de plus de 60 milliards de won (monnaie coréenne), soit dans les 45,5 millions d'euros, avec plus de 31 milliards de bénéfices, ça a tendance à énerver certains joueurs



du pays du matin calme, qui cherchent à poursuivre NCsoft en justice. Ils estiment l'abonnement de Lineage premier du nom trop excessif (25 dollars par mois), tout comme celui de Lineage II (ils payent plus que tous les autres pays). De surcroît, les joueurs se plaignent que les serveurs plantent trop souvent, que les tricheurs et le piratage sont monnaie courante et que NCsoft s'en cogne royalement en comptant ses sous tranquillement dans son coin. Tiens, c'est marrant, j'ai l'impression de me retrouver devant Lineage II là...

## Vanguard : Saga of Heroes VERS UNE NOUVELLE ÈRE

**S**igil, qui développe Vanguard, annonce fièrement que son bébé fait partie de la troisième génération de MMORPG. Voilà le genre de terme qui sonne bien. Tout de suite, on se dit qu'on va avoir droit à plein de choses révolutionnaires. Surtout que les développeurs nous disent qu'ils vont se servir de tout ce qu'ils ont appris ces dernières années en regardant et jouant aux autres jeux de rôle online. Que toute cette expérience permettra de faire en sorte que le MMORPG se dirige vers une nouvelle ère. J'avoue, ça impressionne. Mais qu'y-a-t-il dans ce jeu nouvelle génération ? À part plein de monstres à tuer, des points d'expérience à cumuler, du matos à trouver et des personnages à faire évoluer ? Pour le moment du vent, comme dans cette news. Car Sigil reste très discret sur les « révolutions » apportées par le gameplay. Le véritable but de cette news, c'est de préparer le terrain pour la tonne de vanes qu'on ne manquera pas de sortir si ce MMORPG n'apporte rien de vraiment neuf. Oh là là oui. Je déteste les fanfarons. En attendant, vous pouvez suivre ce lien : [www.vanguardsagaofheroes.com](http://www.vanguardsagaofheroes.com).





## The Saga of Ryzom ON Y A PRESQUE CRU

**V**ous pensiez passer l'été sous le soleil d'Atys, respirer l'air pur, tuer quelques monstres histoire de vous occuper... Eh bien c'est raté, The Saga of Ryzom qui devait initialement naître en juin voit sa date de sortie repoussée jusqu'en septembre. Nevra compte exploiter les trois mois supplémentaires pour chasser de nombreux bugs et ajouter du contenu. Les développeurs considèrent que certains MMORPG, par le passé, sont sortis trop tôt et ne veulent pas commettre cette erreur avec leur bébé. Si la qualité peut, pour une fois, prendre le pas sur l'aspect marketing, ce ne sont pas les joueurs qui seront contre. Mais toutes les sociétés ne peuvent pas se permettre de tels retards et, comme le souligne David Cohen Corval, Lead Designer de Ryzom : « Par chance, nous, chez Nevra, sommes soutenus par des investisseurs visionnaires et des partenaires de confiance nous permettant de prendre la bonne direction pour notre jeu ». Sachez que l'open beta est actuellement fermée depuis début juin, mais que Nevra compte rouvrir ses portes de temps en temps pour que les joueurs puissent suivre les nouveautés ajoutées au monde d'Atys. Rendez-vous donc au mois de septembre pour un Ryzom tout beau, tout neuf. Bonnes vacances les gars (O.K. O.K., c'est pas sympa ça).



## Dragon Empires CHACUN SA VILLE

**L**e MMORPG de Codemasters se dévoile un peu plus jour après jour. On en sait davantage sur la possession des villes. Tout d'abord, il faut savoir qu'un clan qui désire s'emparer d'une ville doit manifester un minimum d'intérêt : tiens, il fait beau aujourd'hui, si on allait prendre une ville les gars ? Après cela, il faut améliorer le statut de son clan en traquant les hors-la-loi. À la fin d'un cycle politique qui dure une semaine, les villes sont toutes examinées et la cité la moins réactive se voit attribuer un clan challenger qui peut prendre part au combat pour sa conquête. Une date et une heure sont alors fixées. Les attaquants se trouvant à l'extérieur de la ville doivent se saisir de plusieurs points stratégiques. S'ils y parviennent, ils peuvent définir de nouveaux taux de taxes ainsi que la spécialité de la ville. Un produit qui sera fabriqué avec plus d'efficacité que les autres, comme les Bêtises de Cambrai par exemple. Je suis sûr qu'on peut faire fortune avec ça.

## Dark and Light PLEIN LES YEUX

**U**ne fois de plus, les sympathiques développeurs de l'île de la Réunion ont mis en avant le moteur 3D de Dark & Light lors de l'E3 2004. Le fait de pouvoir se balader dans un univers de 200 km² sans temps de chargement s'avère convaincant. Mais rassurez-vous, il ne sera pas nécessaire d'user ses semelles pour marcher d'un bout à l'autre du monde puisque des montures sont prévues. Au programme, on devrait trouver deux types de dragons dont un faisant office de charter, pouvant porter jusqu'à quatre-vingts joueurs, qui traversera l'univers en une demi-heure. Côté climat, on peut remarquer une météo dynamique qui varie en fonction des saisons.



Le soleil d'été laissera sa place à une pluie qui peu à peu se transformera en neige avec l'arrivée de l'hiver. La glace pourra même engendrer des ponts naturels qui permettront d'accéder à des endroits généralement inaccessibles. Comme d'habitude tout ça est fort alléchant, mais il serait temps de nous dévoiler davantage de choses sur le contenu réel de ce MMORPG qui reste une simple mais impressionnante démo technique. Cela dit, ça fait déjà un très bel économiseur d'écran.







cherchent plus à attirer le hardcore gamer sans vie sociale qui peut passer des mois à chasser des monstres dans un univers virtuel. Il semblerait que les joueurs occasionnels soient pris en compte et ce n'est pas un mal. L'évolution du personnage se veut beaucoup moins contraignante. Bref, nous verrons bien tout ce que cela va donner en nous immergeant très prochainement dans la version bêta.

## Everquest 2 LE GRAND PUBLIC À L'HONNEUR

**E**verquest 2 s'annonce comme étant un des MMORPG les plus époustouflants visuellement. Tout semble avoir été soigneusement travaillé, des personnages aux environnements en passant par les effets de sorts et autres. Le travail de doublage est également hallucinant puisque les personnages auront tous une voix et tenez-vous bien, une voix localisée selon le pays. Ajoutez à cela une création de personnage très complète pour éviter les phénomènes de sosies façon Lineage II (deux couleurs de cheveux et deux visages à modifier selon sa classe, c'est la misère) et on s'aperçoit que Sony semble vouloir apporter beaucoup plus qu'une simple suite à Everquest. Vu l'argent rapporté par ce titre, on comprend qu'ils bichonnent la suite... Apparemment, ils ne



## Eve : Shiva L'UNIVERS S'AGRANDIT

**C**CP prépare une extension pour Eve Online dont le nom provisoire est actuellement Shiva. Les développeurs n'ont communiqué pour ainsi dire aucune info concernant cet add-on. Les amateurs de ce MMO spatial devront donc s'armer d'un peu de patience.



## Shadowbane ENFIN DU NOUVEAU

**L**e patch 3.0 pour Shadowbane intitulé Secrets of Power apporte son petit lot de nouveautés, qu'apprécieront les amateurs de ce titre. Concernant le système de ressources, des mines d'or contrôlables par les nations seront implémentées par exemple. Des armes de siège seront également disponibles sur les murs afin de contrer les attaques, ce sont les assaillants qui vont être contents... Les baroudeurs découvriront une zone dans le désert peuplée de nouveaux monstres et des pouvoirs épiques attribués aux personnages haut niveau seront disponibles. Bref, on s'agite chez les développeurs et c'est indispensable vu la rapidité avec laquelle un joueur peut se désabonner...

## Middle-Earth Online UN SEUL ANNEAU POUR DES MILLIERS DE JOUEURS

**I**l est indéniable que The Lord of The Rings : Middle-Earth Online est un univers qui devrait attirer un très grand nombre d'amateurs de hobbits lors de sa sortie. Il faudra néanmoins s'armer de patience car ce MMORPG ne sera pas disponible avant le courant de l'année 2005. À l'heure actuelle, on connaît l'existence de seulement quatre races : elfe, nain, humain et hobbit. Le gameplay, quant à lui, promet des choses qui ne laissent pas de marbre comme l'évolution des compétences lorsque vous êtes offline (il existe des bots pour ça) ou encore le système d'anonymat entre les joueurs. Ça évitera de se faire « whisper » par des boulets dès qu'on se connecte. Ça c'est de l'innovation utile, merci les gars.





SWG : Jump to Lightspeed

## LE NET ACTIVE L'HYPER DRIVE

**S**i les débuts chaotiques de Star Wars Galaxies ont fait couler beaucoup d'encre et dégoûté bon nombre de joueurs, la présentation de Jump to Lightspeed lors de l'E3 semble avoir mis tout le monde d'accord. Il faut dire que des affrontements dynamiques dignes d'un X-Wing vs. Tie Fighter dans un MMORPG ça laisse rêveur (et méfiant, vu qu'on avait déjà tous été bluffés par la première présentation de SWG). Aucune nouvelle planète à l'horizon dans cet add-on, mais dix secteurs spatiaux font leur apparition. Chaque zone dispose de son lot d'ennemis, de champs d'astéroïdes et de nébuleuses. On s'y croirait ! Les adversaires PNJ que vous abattrez vous rapporteront des crédits, des points de faction ou des composants qui serviront à améliorer votre vaisseau. Évidemment les joueurs pourront s'affronter entre eux. Côté nouvelles professions, on note trois pilotes (neutre, rebelle et impérial) ainsi que le Shipwright, constructeur de vaisseaux. Il existera aussi des navettes plus importantes, pilotées par des PNJ et défendues par des canons et des appareils légers. Les développeurs souhaitent inclure quelques interactions à l'intérieur de ces énormes cibles comme le fait de manier les tourelles. Niveau gameplay les joueurs pourront faire un choix entre le combo clavier/souris ou le simple joystick. Deux nouvelles races feront leur apparition, mais pour l'instant aucune information à ce sujet n'a filtré. Apparemment, nous en saurons plus dans le courant de l'été. Pour ce qui est de la date de sortie de cette extension, il faudra attendre cet automne.



Dragon Ball Unlimited

## KAMEHAMEHA DANS TA FACE

**P**révue initialement pour UT2K3, la total conversion nommée Dragon Ball Unlimited était restée dans l'ombre depuis plusieurs mois. Aujourd'hui, on assiste à un raz-de-marée de screenshots, un nouveau site et des maps refaites pour UT2K4. Ça sera l'occasion de se mettre sur la tronche avec les persos de DBZ tels que Goku, Vegeta, Piccolo, Buu et bien d'autres. Chacun d'entre eux aura son lot de coups et pouvoirs propres à la série. Il ne reste plus qu'à attendre sa sortie prévue pour... un jour. Les fans du mod Bit For Power pour Q3 pourraient bien devenir jaloux. C'est par ici que ça se passe : <http://dragonballu.telefragged.com>.



Lineage II

## INCROYABLE MAIS VRAI

**A**lors qu'un mage lutte avec acharnement contre un monstre féroce, un guerrier surgit de nulle part et tue la créature. Le magicien, surpris, ne souffle mot et continue sa route en engageant un nouveau monstre : poison, sort d'attaque... Paf, l'autre individu revient à la charge pour achever la créature. « Eh, pourquoi tu fais ça, t'es vraiment lourd », crie le mage excédé. « Mais on est dans le même groupe... », lui répond le guerrier. Y a pas à dire, les univers virtuels sont, comme dans la vraie vie, remplis de boulets. Décidément, on est peiné nulle part.



## Astronoid COURSE SPATIALE

**S**i vous connaissez le jeu Clusterball ([www.clusterball.com](http://www.clusterball.com)) dans lequel vous devez amasser plus de billes que vos adversaires en pilotant un vaisseau, vous devriez accrocher à Astronoid ([www.astronoid.net](http://www.astronoid.net)) qui vous permet de participer à des courses galactiques sur le net. Affrontez d'autres joueurs dans des parcours complètement déjantés en prenant les commandes de divers vaisseaux spatiaux. Vous vous retrouvez dans un environnement où il faut suivre un parcours précis en traversant des anneaux. Il faut évidemment être le plus rapide possible, mais les plus bourrins ou fourbes d'entre vous pourront se satisfaire d'une place de second sur quelques mètres histoire de blaster le véhicule qui vous précède. Astronoid est actuellement libre d'accès : je vous conseille de jeter un œil sur ce titre qui vous rafraîchira les idées après avoir latté du monstre pendant des heures sur votre MMO préféré. N'oubliez pas que ce titre est toujours en phase de beta-test, donc tous les retours possibles et imaginables seront les bienvenus auprès des développeurs qui travaillent d'arrache-pied pour finaliser leur bébé.



## Unreal Tournament 2004 ENCORE PLUS DE CONTENU

**L**es Community Bonus Pack volumes 1 et 2 pour UT2K4 sont sortis il y a plusieurs semaines à quelques jours l'un de l'autre. Au programme plus d'une vingtaine de maps, des mutators et des skins, bref de quoi combler vos envies les plus folles de fraggers. Ceux qui ont acheté la version DVD du mag' peuvent d'ores et déjà aller récupérer le CBP 1. Les autres peuvent faire chauffer leur modem car il y en a pour à peu près 400 Mo pour les deux fichiers : [www.planetunreal.com/cbp](http://www.planetunreal.com/cbp).



## DAOC : Catacombs LIFTING INTÉGRAL

**L**a prochaine extension payante pour DAOC nommée Catacombs devrait voir le jour vers la fin de l'année aux États-Unis. Un des gros attraits de cet add-on est l'évolution du moteur 3D. Il suffit de voir les screenshots pour s'en rendre compte. Eh oui, les personnages ressemblent enfin à quelque chose. Il était temps, car face à un Everquest 2, DAOC aurait vraiment fait pâle figure d'ici quelques mois.





# FFXI : CHAINS OF PROMATHIA

AVEC UNE EXTENSION À SON ACTIF, UNE AUTRE EN PRÉPARATION ET QUELQUES CENTAINES DE MILLIERS DE JOUEURS, FINAL FANTASY XI ONLINE NE S'EST JAMAIS AUSSI BIEN PORTÉ. SQUARE ENIX A MÊME DÉCIDÉ DE LANCER UN BETA-TEST EUROPÉEN, PREUVE QUE TOUT ARRIVE...

Éditeur **SQUARE ENIX**  
Développeur **SQUARE ENIX/JAPON**  
Sortie prévue **AUTOMNE 2004**

**A**u milieu de la multitude de MMORPG qui pullulent sur le marché, Final Fantasy XI Online ne compte pas s'en tenir à quelques patches et un add-on pour satisfaire ses nombreux abonnés. On passera sur toutes les mises à jour de ces derniers mois qui corrigeaient quelques bugs gênants pour noter l'apparition début juin des cérémonies de mariage. J'attends de voir la tronche des mômes qui naîtront d'un Tarutaru et d'un Galka. En tout cas, vous pouvez vous rendre sur le site officiel ([www.playonline.com/ff11us/vt/extraz/index.html](http://www.playonline.com/ff11us/vt/extraz/index.html)) pour en apprendre davantage sur les formalités de cet engagement, les lieux disponibles pour faire la fiesta ainsi que les tenues des différentes races. Avec un peu de chance, c'est aussi pénible à organiser que dans la vraie vie... La nouvelle la plus importante est quand même l'annonce d'une nouvelle extension prévue pour cet automne et nommée Chains of Promathia. Cet add-on nous promet de nouveaux lieux à visiter avec son lot de personnages non joueurs et de nouvelles menaces à découvrir. Square a prévu de faire monter doucement la mayonnaise au fil des prochaines semaines et se contente pour le moment d'appâter les amateurs avec



Et c'est bon avec du ketchup vos poulets géants, là ?

quelques screenshots. Ces derniers sont laids et pixellisés, c'est normal, c'est de la PlayStation 2. Le moteur 3D de ce titre supporte mal la médiocrité mais que ceux qui ne connaissent pas le titre se rassurent, sur PC avec tous les détails à fond, c'est autre chose ! Les fans peuvent jeter un œil à cette adresse : [www.playonline.com/ff11us/promathia/](http://www.playonline.com/ff11us/promathia/) (on n'oublie pas le dernier « / » sinon ça coince, merci). Commencez à vous mettre dans l'ambiance car en prime, FFXI va enfin voir le jour en Europe. Square Enix a recruté des joueurs de notre continent pour les faire participer au beta-test. Malheureusement, on ne sait toujours pas si ce titre sera localisé et si des serveurs européens seront disponibles. Pour l'instant tout semble se gérer du Japon. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts et attendre la fin de l'année pour voir si Square Enix est intéressé par des parts de marché dans nos contrées.

CYD



J'ai pas ta montagne petit, elle pue le piège.

CStrike Unreal BF1942 quake3 etc

**FAIRGAME SERVERS**  
servers:fairgame.fr

a partir de **17,50** euros/mois

les **meilleurs pings** au **meilleur prix**

salle de **jeux**

**FAIRGAME NETCENTER**

**1,50** euros/heure **tout l'été!**

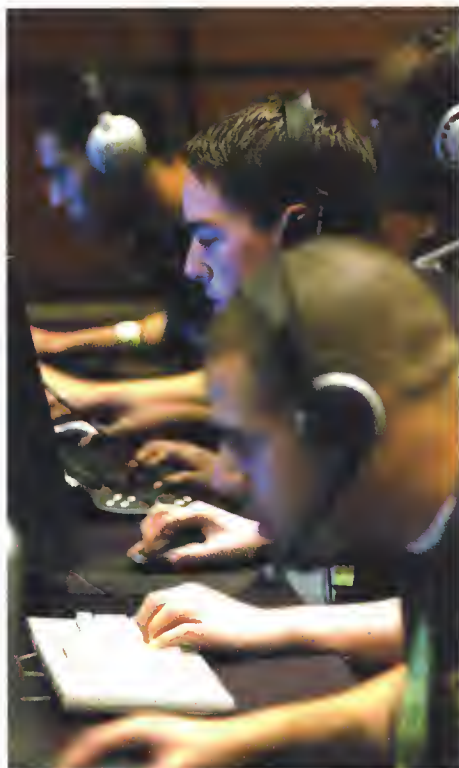
117 rue de montreuil  
75011 paris  
0143733795  
metro nation

**fairgame.fr**

real neli (mbi@noos.fr) beloula



# COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDÉO



Beaucoup de coeur (et pas mal de talent) pour la Spirit Team.

AVEC LE PSG SECOND ET GAUDIO VAINQUEUR DE ROLAND-GARROS, ON SE DIT QUE LE SPORT RESTE UN DOMAINE IMPRÉVISIBLE. EN VOICI UNE NOUVELLE PREUVE.

**J**e vous jure, cela en devient parfois frustrant : alors que l'eSport est censé représenter l'union du top de la technologie pointue et de l'excellence de jeu, personne n'est à l'abri d'une grosse surprise. Regardez par exemple ces pauvres favoris du tournoi Warcraft III de la Coupe de France des jeux vidéo : tranquillement répartis dans différentes poules, ils se sont tous retrouvés entassés ensemble lors de la seconde phase. La faute à ces satanés outsiders ayant piqué certaines premières places de poules. Résultat, Blatty et IntoX, les deux piliers Undead et Night Elf de l'ArmaTeam, se font prématurément décrocher du sprint final. Il faut dire que cette seconde édition de la CDF était particulièrement relevée et aura mis tout le monde sur les rotules : seuls les derniers valides auront la force de grimper sur le podium. Sans compter l'ambiance « chaudron » du public venu en masse... Mes souvenirs de cette Coupe suintent littéralement.

## SALAUDS DE PETITS NOUVEAUX

Counter-Strike n'a d'ailleurs pas été mieux loti : avec un nombre record de prolongations et de scores serrés, les joueurs tout comme les gamemasters avaient tous pris dix ans le dimanche soir. Car en plus du titre et de la qualification pour l'ESWC, des billets pour la CPL Summer faisaient office de bonus de luxe. Comment vous dire... Ça met les crocs, surtout lorsque la scène française n'a jamais été aussi ouverte (on dénombre sept candidats sérieux pour



Les 450 places assises initiales ont vite été submergées. Ça promet.



Ah oui ! Il y avait du PES 3 sur PS2... Rien à dire, on peut être skillé du pad.

## NOS BLEUS À NOUS

### Counter-Strike :

Armateam : ex-éternels seconds.

Spirit Team : révélation 2004.

Factory Newage : l'autre révélation, made in sud de la France.

### Warcraft 3

SK.FaTC : le meilleur humain de France.

aT.ToD : l'autre meilleur humain de France.

aT.Deco : un autre meilleur humain de France, décliné.

### PES 3

Mitho : grosse impression, superbe jeu offensif.

Sam Sam : avec son maillot du PSG, il ne pouvait finir que second.

Seb Castell : la superstar, surprenant troisième.

### Quake 3

\*aAa\*Saint Germain : la légende revient pour la énième fois.

\*aAa\*TheFou : le meilleur joueur de France revient au Duel.

Linkin : un pti jeun qui n'en veut.

Cn.WhyIf : connu en CTF, on attend de voir.

### Unreal Tournament 2004 :

aT.Thor^ : l'un des meilleurs duellistes français



Llewellys, le Monsieur War3 en France : il faut l'écouter pour le croire.



SnJper, joueur emblématique des GG, prend malheureusement sa retraite.

trois places). Ainsi, dès les premières phases de poule, les aAa se font découper par les longues dents de leurs challengers. Les GG exploseront eux en vol lors de la seconde journée après un départ solide... Dans cet enfer de skills et de grenades, c'est finalement l'ArmaTeam qui remporte le titre (standing ovation), suivie par les deux révélations de ces derniers mois, les Spirit et les Factory.Newage qui représenteront pour la première fois notre pays lors de la prochaine Coupe du Monde. Coupe du Monde qui arrive très bientôt : quarante pays, cinq jours, des milliers de visiteurs. Des favoris aussi et finalement, autant d'incertitudes. Eh beh voilà c'est malin, je suis déjà fatigué moi.

MONSIEURLÂM



# NUMÉRO SPÉCIAL

## joystick le nouveau Hors-Série multijoueur

DE LA HACHE À LA KQLQSH, 100 PAGES ET 10 Go  
POUR MAÎTRISER LE MULTIJOUEUR SUR PC



EN KIOSQUE ACTUELLEMENT



# WARCRAFT III 1.15 INTERDIT AUX P'TITS JOUEURS !

DEUX ANS APRÈS LA SORTIE DU JEU, VOICI UN DES PATCHS LES PLUS IMPORTANTS DE WARCRAFT III. EN PLUS D'ÉQUILIBRER SON JEU DE STRATÉGIE FÉTICHE ET D'AJOUTER UN NOUVEAU HÉROS, BLIZZARD MODIFIE DE FAÇON CONSIDÉRABLE LE SYSTÈME D'ÉVOLUTION DANS LE LADDER. MOI JE DIS : RESPECT !

**C**ela faisait plusieurs mois que Blizzard n'avait pas sorti de patch pour Warcraft III. Ça ne rouspillaient pas pour autant dans leurs locaux : les développeurs n'ont pas fait les choses à moitié, ils ont corrigé de nombreux bugs et amélioré l'équilibre des races. Chez les humains, on notera que le niveau des miliciens passe de 2 à 1 – donc moins de points d'expérience à leur mort, ça vous apprendra à vouloir massacrer ces pauvres paysans, bande de lâches. Du côté des unités aériennes, les griffons infligent un peu moins de dégâts tandis que les gyrocoptères en font plus, ce qui n'est pas un mal puisque ces derniers étaient très peu utilisés. Les sorcières voient le coût en mana de leur sort de lenteur passer de 40 à 50, ce qui reste un peu léger au vu de l'efficacité du sort. Chez les morts-vivants, les ziggourats en prennent pour leur grade avec une protection qui dégringole de 5 à 1 : là, c'est sûr, on sent la différence, ils vont moins faire les malins en défense les undead. Par ailleurs les abominations ont gagné quelques points de vie tandis que les statues d'obsidienne en ont perdu 150. L'entraînement de certaines compétences a été



Transformé en tank, le nouveau héros s'attaque sans merci aux bâtiments et peut, de surcroît, lancer des roquettes.



Ils sont pas mignons ces gobelins mécaniques qui vont s'autodétruire sur les unités adverses ?

notablement réduit : adepte et maître nécromancien durent désormais 30 et 45 secondes au lieu de 60 et 75 – on sent que la technique du « mass necro » va revenir à la mode... On aurait espéré plus de changements du côté des orcs, qui n'ont jamais réussi à s'imposer comme l'une des races préférées des joueurs : mais à part la réduction du temps d'entraînement des chasseurs de têtes et des esprits marcheurs, pas grand-chose à signaler. C'est plutôt léger aussi côté elfes de la nuit : on note juste quelques modifications au niveau des dégâts du sort tourbillon de lames et flammes de mana, ainsi que des chimères qui volent un peu plus lentement – à ce rythme cette unité va finir par faire du surplace. À noter : tous les sorts automatiques ont désormais un temps de réinitialisation d'une seconde, exception faite du sort de soin des prêtres.

## LA VENGEANCE DU GOBELIN

Évidemment, tous ces changements restent assez anodins pour tout autre qu'un fan du titre : en revanche, tout le monde aura remarqué l'arrivée d'un nouveau héros neutre, l'artisan goblin. Il ne paye peut-être pas de mine, mais il n'en reste pas moins efficace et très amusant à jouer. C'est vrai, dans « héros goblin », y'a comme un truc qui sonne faux, mais ce gob-là ne compte pas être une victime

ni se faire exploser la tronche à coups de barils de poudre... Non ! Lui, il est super-ultra-intelligent et il utilise tout un arsenal pour se défendre, si si. Il peut lancer des roquettes qui infligent des dommages de zone ou encore construire n'importe où une petite baraque qui produit des gobelins mécaniques. Toutes ces compétences peuvent être améliorées pour encore plus d'efficacité et son pouvoir ultime consiste à se transformer en char d'assaut pour endommager un maximum les structures. Franchement, que demande le peuple ?



Sur ces champs de bataille chaotiques, ça fait toujours plaisir de surprendre son adversaire en invoquant un énorme dragon rouge.





### TROUVER UN ADVERSAIRE À SA TAILLE

Avec l'arrivée du patch 1.15, Blizzard a également modifié son système de rencontres sur Battle.net qui permet aux joueurs de s'affronter et d'évoluer dans le ladder, classement mondial des meilleurs joueurs. Auparavant, un joueur tombait sur un adversaire possédant un maximum de six niveaux d'écart. Dans l'idée, ce système s'avérait plutôt efficace, mais c'était sans compter avec le gouffre qui se creusait entre les joueurs. Les aliens aux trois cents actions par minute perdaient trop de temps à attendre un adversaire de leur envergure, tandis que les néophytes se retrouvaient confrontés à des joueurs plus talentueux s'amusant à recréer des comptes de newbie. Ça fait toujours bizarre d'affronter un soi-disant niveau 1 qui connaît le jeu par cœur et vous rase en trente



En plus de faire des dommages de zone, les roquettes de l'artisan goblin étourdissent leurs victimes.

secondes. Désormais, le nouveau système se base sur le talent et non sur le classement des joueurs et leur nombre de points d'expérience. Battle.net prend à présent en compte les victoires et défaites sans se fier bêtement à un simple pourcentage entre ces deux facteurs. Il semblerait que le nouveau système fonctionne ainsi : Battle.net tient compte de la manière dont vous progressez et analyse les adversaires auxquels vous avez fait face. Il est donc

possible qu'un joueur de niveau 9 qui a enchaîné plusieurs victoires se retrouve face à un niveau quarante qui s'est fait déroouiller de nombreuses fois. L'idée semble plutôt bonne : nous verrons bien dans les mois à venir si elle est appréciée des joueurs. Pour l'instant, au vu des sondages trouvés sur le net, l'avis de la communauté semble mitigé sur le sujet. Wait & see...

CYD



### WHAT THE ELL IS THAT ?

Le ELL, ou plus précisément Expected Ladder Level, sera dorénavant le terme utilisé pour désigner un principe un peu obscur, que je vais m'efforcer de vous éclaircir de ce pas. Dans la version 1.14, la quantité de points d'expérience gagnés lors d'une victoire ou perdus lors d'une défaite, était calculée en fonction du niveau de votre adversaire. À présent que Battle.net évalue plus précisément les compétences des joueurs, de nouveaux facteurs sont engendrés qui modifient l'XP reçue. Pour tâcher de satisfaire la grande variété de joueurs qui peuplent l'univers de Warcraft III, Battle.net transforme votre niveau actuel en niveau potentiel : le fameux ELL. En gros, si vous créez un nouveau compte et que vous remportez de nombreuses victoires facilement, votre ELL sera supérieur au niveau affiché par votre compte. Cela jouera donc sur l'expérience gagnée et perdue lors de vos futurs matchs. Sachez juste que les joueurs performants pourront être niveau 50, les confirmés niveau 30 et les moins expérimentés niveau 10. Blizzard considère maintenant qu'un compte niveau 1 est moyen. Vu les talents des joueurs sur Battle.net deux ans après la sortie du jeu, c'est assez compréhensible.



DANS LES RTS, ON TROUVE DEUX ÉCOLES DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES MAIS INDUBITABLEMENT COMPLÉMENTAIRES. D'UNE PART, LES ACCROS DU MICRO-MANAGEMENT, DU RUSH ET DES PARTIES ÉCLAIRS. DE L'AUTRE, CEUX QUI PRIVILÉGIENT LE DÉVELOPPEMENT ET LA GESTION PENDANT TROIS PLOMBES, AVANT DE SE METTRE SUR LA TRONCHE POUR UNE DURÉE ÉQUIVALENTE. RISE OF NATIONS APPARTIENT DÉFINITIVEMENT À CETTE DERNIÈRE CATÉGORIE.

Éditeur MICROSOFT  
Développeur BIG HUGE GAMES/ÉTATS-UNIS

**R**ise of Nations est un énorme RTS très riche et très complet. En fait, les développeurs de Big Huge Games ont transposé le principe de Civilization au système du jeu de stratégie temps réel, ce qui explique que le soft possède une telle complexité, un nombre incroyable d'upgrades et un arbre technologique effrayant. Tout le principe du jeu consiste à développer sa nation à travers les âges, de la préhistoire à l'ère de la plus haute technologie. Vous comprendrez donc l'importance d'effectuer un bon départ dans les meilleures conditions, de manière à ne pas se retrouver avec trois chevaux et deux soldats en armure face à une armada de tanks M1A1.



N'oubliez pas que la bombe nucléaire reste votre argument diplomatique le plus persuasif.

## MERCI D'INDIQUER VOTRE NATIONALITÉ

Bon, ne perdons pas de temps, il y a du pain sur la planche. Je vais d'abord tenter de vous aiguiller un peu pour vous donner une marche à suivre la plus efficace possible ; ensuite je tâcherai de vous transmettre quelques conseils élémentaires d'attaque au cours d'une bataille ; mais ne rêvez pas, je n'aurai pas la place de tout aborder de manière exhaustive, le bottin de Los Angeles tout entier n'y suffirait pas. Au passage, je signale qu'il faut avoir installé GameSpy Arcade et avoir créé un compte gratuit pour rejoindre les parties qui font rage sur le net. Bien, première chose, pensez à choisir votre nation en fonction des bonus qui lui sont appliqués, de manière à ce que tout coïncide avec votre façon de jouer. Dans le menu Options, activez l'aide (« Help Message Details »), puis laissez la souris quelques secondes sur le nom des nations pour voir apparaître leurs particularités. Par exemple, prenez les Américains si vous êtes porté sur les frappes aériennes, ou les Français si vous préférez jouer avec des petits groupes d'attaque guidés par un général. Ensuite, priez très fort pour que vos adversaires prennent les Nubiens ou les Égyptiens, les nations qui possèdent clairement les atouts les moins intéressants du jeu.

## BÂTISSONS

Dès que la partie est lancée, il faut créer trois ou quatre paysans et les affecter à la préparation de champs, histoire d'amasser un peu de bouffe. Ensuite, sans

hésiter, il faut lancer l'upgrade Civic dans la Library de manière à pouvoir bâtir une deuxième cité assez rapidement. En effet, dans RoN, il faut construire un maximum de villes sur la map pour se développer correctement ; sans ça la croissance restera bloquée et après, qui sait, peut-être que vous aurez un déficit de 4 % et une sécu en faillite. En début de partie, les ressources les plus importantes sont la nourriture, le bois puis le métal. Continuez à favoriser les recherches Civic et construisez un maximum de cités. Pour chaque ville construite, prévoyez cinq champs de blé, un dépôt de bois et un de métal. Pour l'instant, un seul marché est largement



À force d'abnégation, vous arriverez peut-être à bâtir un ersatz de Blutch City, capitale solide fièrement implantée depuis les âges les plus reculés.



Le missile de croisière s'amuse.





suffisant, il faut penser à créer une caravane pour chaque cité bâtie, afin de s'assurer un flot de pièces d'or régulier dans les caisses. Dès que possible, passez à l'âge suivant et commencez à accumuler du savoir. Ne lésinez pas là-dessus, hop, on construit une université par ville et on upgrade à mort. Une fois que vous vous serez bien vautré partout sur la map, construisez des forts aux abords des frontières, de manière à les étendre encore un peu plus (les fortifications augmentent la portée des frontières). En attendant l'âge industriel, commencez à amonceler les unités de combat. Là, pas de conseils particuliers, essayez de créer un bon melting-pot de chaque catégorie (soldats, infanterie mécanisée, DCA et canons longue portée), que vous positionnerez au plus proche de la ville adverse la moins bien défendue, généralement la plus éloignée de la capitale ennemie.

### ÇA VA PÉTER

Quand un des joueurs a décidé d'en découdre, mieux vaut concentrer ses troupes et les envoyer directement sur la cité la plus proche, de manière à la capturer, vive les diversions. Une fois en votre possession, elle repoussera d'autant plus les frontières en votre faveur. C'est à ce moment-là que l'adversaire commence habituellement à paniquer et ça tombe bien, puisque c'est pile poil l'effet recherché. Dès que les réserves d'essence sont suffisantes, n'oubliez pas de construire un ou deux silos de missiles de croisière, il sont très utiles pour affaiblir le joueur d'en face tout en restant à distance, les doigts de pied en éventail. En fait, je vous conseillerai de les balancer à tour de rôle sur les forts ou les tours de garde (les missiles, pas les doigts de pied)



Le placement des unités est extrêmement important lors d'une bataille. Gardez un œil sur leur positionnement pour ne pas vous retrouver avec un troupeau désespéré à l'arrivée.



« Ce pays que j'aime tant serait-il, finalement, un colosse aux pieds d'argile ? »

mais surtout sur la Library adverse, ce qui aura pour conséquence de stopper net ses upgrades, comme l'Intelligence Artificielle ou le Missile Shield. En fin de partie, gardez également à l'esprit que seuls les missiles ICBM sont réellement efficaces, inutile de gaspiller du pétrole avec les têtes nucléaires de base. Après, les batailles peuvent durer longtemps mais au moins, vous serez prêts à tenir le choc.

### GLOIRE ET BEAUTÉ

Pour résumer, il faut passer les âges sans perdre de temps, construire un max de cités et prendre d'assaut celles d'en face pour grignoter du territoire à l'adversaire, c'est la priorité absolue. Il ne faut pas tomber dans le piège du type qui s'arrête tous les dix mètres pour flinguer un paysan perdu avec sa trentaine de chars d'assaut, même si c'est tentant. Quand on parvient à assiéger une capitale ennemie et qu'on commence à lire des petites insultes à l'écran, c'est généralement le signe annonciateur d'une déconnexion

prématurée. Et d'une belle victoire. Bref, si vous suivez tous ces petits conseils en les adaptant à votre sauce, vous devriez pouvoir au moins limiter la casse lors de vos premières parties sur le net et pourquoi pas, remporter vos premières batailles.

BLUTCH



Pensez à emporter des camions de ravitaillement lorsque vous franchirez la frontière, sous peine de voir vos hommes mourir bêtement en plein milieu de nulle part.



Bien sûr, il y aura toujours un emporté pour essayer de rusher dès les premières secondes, alors laissez une tour de garde ou trois soldats au milieu des champs de blé, histoire de rigoler en paix.



# réseau au secours

## LINEAGE II

DÉBUTEZ DANS UN JEU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR N'EST PAS SI FACILE QUE ÇA. ON ENCHAÎNE SOUVENT LES GALÈRES ET ON SE DEMANDE COMMENT SURVIVRE AU MILIEU DE CES GENS QUI SEMBLERENT TOUT CONNAÎTRE PAR CŒUR. VOICI QUELQUES CONSEILS POUR LES P'TITS NOUVEAUX, LES NOOBS COMME ON LES APPELLE AFFECTUEUSEMENT.

Éditeur NCsoft  
Développeur NCsoft

**V**ous avez décidé de vous lancer dans l'aventure de Lineage II récemment mais vous ne savez pas trop sur quel pied danser ? Où sont les bons terrains de chasse, quelles sont les quêtes utiles ? Pas de panique, on va vous prendre par la main pour vous aider à arpenter les terres d'Aden en toute tranquillité ou presque. Après avoir usé vos semelles dans une des villes de départ, vous avez sûrement remarqué le prix excessif que pratiquaient les magasins. Eh oui mon bon monsieur, c'est la crise, tout va mal et ce n'est pas si cher une arme à 60 000 adenas quand on sait que certaines valent plusieurs millions. Alors, les économies c'est dès le début qu'il faut y penser.

**DE LA THUNE, DE L'OSEILLE, DU BLÉ, DES BROUZOUFS...**

Il n'existe pas 36 façons de faire de l'argent dans Lineage II. Si vous jouez un nain, comptez sur l'artisanat pour arrondir considérablement vos fins de mois. Sinon,



La quête délivrée par Sarien s'adresse au personnage level 21. Mais je vous conseille d'avoir quelques niveaux de plus pour être tranquille.

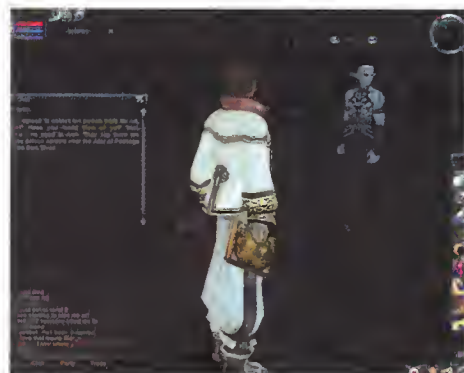
il faut utiliser une technique simple, efficace et pas vraiment ultra fun : le farming. Cette méthode consiste simplement à squatter un endroit dans lequel les monstres sont faciles pour votre niveau (bleu ou vert) et les tuer à la chaîne en 2 ou 3 coups. Je vous l'accorde c'est le plan usine, on exécute toujours le même mouvement sur la même créature au même endroit, durant des heures. Il faut être motivé mais ça rapporte. Une autre méthode est d'acheter, en grande quantité (quelques milliers), des Soulshout ou Spiritshout « no grade » disponibles uniquement dans les villes de départ et de les vendre plus chers dans les zones où se trouvent les joueurs de niveau 15 à 20 (Gludio, Ruins of Sorrow, Cruma Tower, etc.). Ces derniers ont souvent la flemme de faire des aller et retour pour acheter ces précieux objets qui améliorent leurs attaques. Il existe aussi quelques quêtes fort sympathiques que l'on peut déclencher du côté des Dark Elf, quelque soit votre race. Dans la boutique de magie, parlez à Minaless (quête niveau 11) qui vous demandera de tuer des Marsh Zombies (créature niveau 13) pour récupérer 5 Zombies's Skin. En récompense vous aurez 2000 adenas et une potion de vie. Au même endroit, vous pouvez parler à Vollodos. Ce dernier vous demandera de chasser des Green Fungus (level 9) ou Blood Fungus (level 12) pour cumuler 10 Fungus Sacs. La récompense est de 2000 adenas pour cette quête de niveau 8. Sachez que les monstres, Fungus et Zombies, que vous devez tuer sont éparpillés le long des marais (les Green Fungus, plus faciles à tuer pour les débutants sont sur la côte ouest pas très loin du village Dark Elf). Au niveau 18, vous pourrez parler à Astaron qui se trouve derrière la boutique de magie. Il vous donnera une quête rapportant 3500 adenas dans laquelle il faut ramener 10 Venom Sacs. Pour cela



il suffit de tuer des Arachnid Trackers (level 19 aggro), des Poisons Spiders ou autre race d'araignées géantes dégoûtantes. Elles sont toutes près du pont en fer pas très loin de SODA (School Of Dark Art), pas la peine de tenter ailleurs. L'avantage de ces trois quêtes réside



Les clercs aiment les livres et en font même profiter les créatures. Tiens, voilà des coups de bottin dans ton sale musée.



Astaron se planque derrière la boutique de magie du village Dark Elf et propose une des rares quêtes rentables.





dans le fait qu'elles sont disponibles au même endroit : le village Dark Elf. On peut donc les grouper et revenir se faire payer en une seule fois.

### LE BON PLAN

Quand vous serez un peu plus haut niveau, il existe une quête pour des personnages level 21 disponible au sud de Wasteland auprès de Sarien qui est situé près d'une caravane. Ce vendeur vous demande de chercher certains ingrédients : Monster Eye Carcass et Basilisk's Gizzard. Les monstres que vous devez tuer pour obtenir les objets de cette quête sont juste à l'entrée de Wasteland à quelques pas de Sarien. Il s'agit du Monster Eye Destroyer (level 25 aggro), du Basilisk (level 28 aggro) et du Lesser Basilisk (level 27 aggro). Ces créatures rapportent en moyenne 800 points d'expérience aux levels 28/29 et des paquets de 200 adenas. Sachez que vous pouvez cumuler les objets de quêtes à l'infini. L'objectif est donc de faire quelques niveaux dans cette zone jusqu'à en avoir marre. Retournez ensuite auprès de Sarien pour obtenir votre récompense : 30 adenas par Monster Eye Destroyer et 75 par Basilisk's Gizzard. Ça fait un joli pactole quand on a cumulé des centaines de ces objets.



Comme tous les types de zombies de Lineage II, les Marsh Zombies ont deux de tension et s'avèrent un vrai régal pour les mages. Vive les créatures lentes.



Les araignées sont agressives et liées entre elles. Gare à ne pas attaquer n'importe quand.

### BIEN JOUER EN GROUPE

Si Lineage II est votre premier MMORPG, il y a quelques notions que vous devez connaître pour jouer en groupe et éviter que les autres vous éjectent comme un malpropre au bout de 5 minutes. Si vous jouez guerrier, vous avez le rôle de Tank, c'est-à-dire que vous allez au combat pour encaisser les dégâts histoire de protéger les clercs et les mages. Soyez tout de même prudent en vérifiant la barre de mana des lanceurs de sort et proposez des pauses pour qu'ils puissent récupérer leur mana même si vous êtes en pleine forme. Pensez également à ne pas vous jeter sur tous les monstres qui

attaquent. Les lanceurs de sorts ont souvent quelques tours efficaces pour gérer ce genre de situation comme le Sommeil. Il n'y a pas plus énervant qu'un guerrier berserker qui réveille les monstres que les magiciens endorment. Par contre, si vous êtes healer, sachez qu'il ne faut surtout pas lancer vos sorts de buff pendant un combat. Les monstres vous prendraient pour cible un peu trop vite à votre goût. Ce n'est pas forcément logique, mais le système de Lineage II est ainsi. Pour ce qui est des soins, lancez-les à un rythme régulier mais pas à la suite, à part s'il y a danger pour un des membres du groupe. Sinon, même punition, c'est vous qui prendrez les attaques de la créature dans les dents en priorité. Pour les magiciens, idem : évitez de lancer vos sorts d'attaque comme des bourrins, à part si le guerrier est vraiment très puissant et qu'il arrive à focaliser toute l'agressivité du monstre sur lui. Si tout le monde reste à sa place et fait son boulot correctement, vous pourrez enchaîner des monstres nettement plus fort et gérer les situations critiques comme un respawn inattendu ou des monstres liés entre eux. Bonne chasse !

CYD





# CITY OF HEROES

## PEREZ PARK, MORTELLES ATTRACTIONS

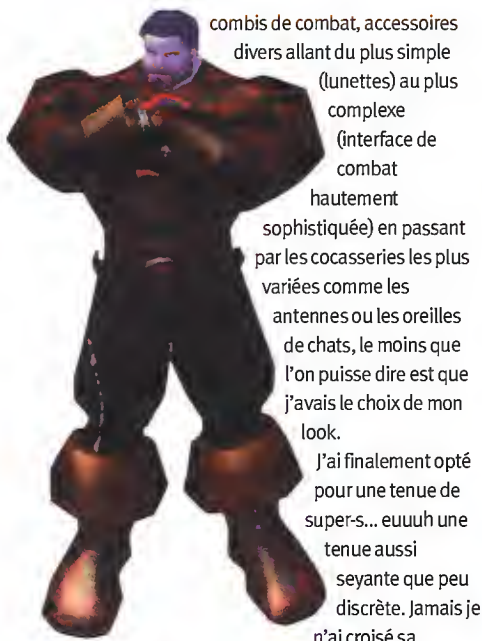
ICI À LA RÉDAC, C'EST LA GUERRE DES COSTUMES. C'EST À QUI PONDRA LE PLUS FUNKY, LE PLUS DÉBILE, LE PLUS SEXY OU LE PLUS KITSCH. COMME J'AI GAGNÉ HAUT LA MAIN LE CONCOURS DE LA TROISIÈME CATÉGORIE, MON BOSS FAIT LA MOUE, STYLE « MOUIII, PEUT MIEUX FAIRE ». GROS JALOUX, VA.

Éditeur NCSOFT  
Développeur CRYPTIC STUDIOS/ÉTATS-UNIS

**F**aut pas s'étonner que je sois fringuée bizarrement aujourd'hui, ce sont les conséquences d'une adolescence difficile : à l'heure des premiers grands émois, j'assommais tellement mes galants qu'ils s'endormaient aussi sec. J'en ai drôlement souffert, jusqu'à ce qu'on me révèle la vérité : non, je n'étais pas chiant comme la mort, c'était juste mon pouvoir mutant qui se manifestait malgré moi. J'ai décidé de prendre ma revanche et d'aller lutter contre... Euh j'aurais bien choisi de lutter contre ces crétins de passants hystériques qui courent partout, les bras en l'air et la mine ahurie, mais on m'a dit que mon destin se profilait du côté de la justice. Allons-y gaiement, en attendant le jour où je pourrai donner libre cours à mes penchants maléfiques.

### J'AI RIEN À ME METTRE !

Enfin, si, un costume. Un seul. Le jour où je me suis décidée à faire régner la loi à Paragon City, je me suis dit que le jean/baskets ça le faisait moyennement pour être prise au sérieux par les bandits de tout poil, les morts-vivants et les super-vilains. Je vous raconte même pas la journée de shopping qu'il a fallu se taper pour aller choisir tout ça. Masques, futals moulants,



combis de combat, accessoires divers allant du plus simple (lunettes) au plus complexe (interface de combat hautement sophistiquée) en passant par les cocasseries les plus variées comme les antennes ou les oreilles de chats, le moins que l'on puisse dire est que j'avais le choix de mon look. J'ai finalement opté pour une tenue de super-s... euhh une tenue aussi seyante que peu discrète. Jamais je n'ai croisé sa

pareille, et jamais je ne vois deux confrères portant le même costume, sauf lorsqu'ils ont sciemment choisi d'adopter le look de leur modèle favori – tiens, marrant quand j'y pense, je ne croise jamais de Superman... L'est visiblement plus très « in » le pauvre.

### OH MAMAN REGARDE

La madame, elle vole ! Faut bien débiter un jour : les réunions de jeunes super-héros sont toujours plutôt rafraîchissantes, ça volette par-ci, ça teste ses premiers rayons d'énergie par là... Pas de quoi mettre en panique les vrais méchants que rencontrent nos aînés, mais bon, on peut au moins aller porter secours aux vieilles dames qui se font piquer leur sac à main ou aller baffer les méchants dealers qui font rien qu'à vendre des substances illicites dans la rue. Le code pénal est plutôt simple ici : une peine unique pour tous les crimes, la mort. Pas découragés pour autant par la masse de justiciers masqués pourvus de



Vous qui entrez, abandonnez toute espérance...

super-pouvoirs et d'un permis de tuer qui hantent les rues (ou le ciel) de la ville, les gangs pullulent et tentent de faire régner leur loi. À croire qu'ils prennent plaisir à nous servir de punching-balls le temps que nous soyons prêts à affronter plus méchants qu'eux...

### HOLIDAYS IN PEREZ PARK

Mon cœur bat la chamade... Je me souviens de la fois où j'étais venue visiter en douce Perez Park, lorsque j'avais à peine le niveau de sécurité requis : on m'avait bien



Moi, si je me tapais la tronche qu'il se tape, j'aurais pas l'air content non plus.

prévenue de n'y pas mettre les pieds, mais la curiosité avait été plus forte. Je voulais voir ce que ça donnait. J'ai vu. Pas longtemps, certes, mais j'ai vu. Ce soir, fini de rigoler, je suis désormais de taille à trouver quelques partenaires pour aller visiter un peu le parc où vous n'avez VRAIMENT pas envie d'aller balader vos gosses le dimanche... Moins couillons qu'ils en ont l'air (?), même les civils évitent le coin. Les malfrats qui hantent les rues avoisinantes ne sont rien en comparaison de la faune du parc proprement dit, du vieux blob bizarre et tout vert enfoui dans le lac, n'attendant que l'occasion de vous bousiller le brushing à coups de jets de bave verdâtre, aux puissants





magiciens qui s'obstinent à organiser de délicats rituels dans les sous-bois alors qu'ils devraient savoir, depuis le temps, qu'ils ont toutes les chances de se faire interrompre par une horde de vengeurs en cape. Pardon, sans cape, c'est une pièce introuvable pour le moment. À peine arrivée, je suis immédiatement recrutée : mes talents, qui me laissent quasiment démunie lorsque je me bats seule, sont extrêmement utiles en groupe et se rencontrent plutôt rarement. Les blasters foisonnent dans les rues, mais les controllers sont moins nombreux. Je peux maintenir une horde d'adversaires sous l'emprise de mes pouvoirs psychiques, le temps que mes confrères leur grillent le poil ; et pour ne rien gâcher je possède un talent de vie qui me permet de protéger, soigner et même ressusciter mes compagnons.

### MAIS NAN CHUIS PAS UN BOULET

Comptez-vous les gars : c'est bon, il ne nous manque rien. Deux bons tankers pour se manger le front de première ligne, un defender hors pair pour veiller sur nos miches, trois blasters pour tout défoncer, un scrapper qui se chargera des corps-à-corps délicats, et moi-même. On est parti ! L'entrée dans le parc nous amène sa horde de morts-vivants en guise d'amuse-gueule, mais la vraie montée d'adrénaline commence lorsque nous nous enfonçons dans les bois. Les sentiers tournent et dessinent des entrelacs qui auraient tôt fait de nous perdre si nous n'en possédions pas la carte – et même avec, ce n'est pas toujours évident. C'est joli, comme

coin... Sombre, mais joli. Les clockworks font un peu tache dans le lot (des saloperies de robots redoutables en horde, puisqu'ils sont capables de fusionner leurs rayons électriques - aieueuh), mais on va passer outre cette petite faute de goût pour profiter du reste du décor. Par ici, inutile d'espérer trouver des proies isolées. On se bat en masse, et les mêlées deviennent vite confuses. Autant dire qu'il faut garder son sang-froid et réagir rapidement, sinon c'est la mort assurée. Comme le sang-froid et moi, ça fait deux, lorsqu'au détour d'un sentier je me trouve nez à capuche avec une bande de magiciens de mauvais poil, je lance immédiatement mon hypnose de groupe avant de m'apercevoir que ces bestiaux sont bien trop forts pour nous. Échec du sort, évidemment, massacre total de notre équipe et retour à la case départ, avec des partenaires qui font mine de ne pas m'en vouloir, parce que n'est-ce pas, c'est moi le controller. Hin hin hin.

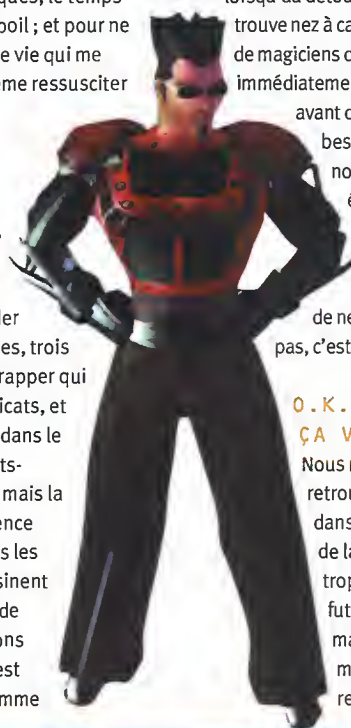
### O.K. CETTE FOIS ÇA VA CHIER

Nous mettons un peu de temps à nous retrouver, vu que nous sommes éparpillés dans divers hôpitaux aux quatre coins de la ville et que nous sommes encore trop pitchous pour avoir développé nos futurs super-pouvoirs de déplacement, mais c'est l'affaire de moins de dix minutes avant que notre équipe, pas refroidie pour un sou, campe à

nouveau à l'entrée du parc. L'un de nous en a profité pour choper au passage une mission intéressante qu'il nous propose de faire avec lui : mais bien sûr, gars, on va se faire un plaisir de te filer un coup de pouce. Nan nan, le fait que la récompense soit multipliée par autant de membres qu'en compte le groupe n'y est pour rien, c'est juste histoire d'aider, évidemment. Il s'agit déjà de se frayer un chemin jusque-là. Nous nous réenfonçons dans les bois et menons le massacre avec plus de prudence que la première fois. Nous atteignons sains et saufs le complexe de grottes où doit se dérouler la mission, youpi ! Une petite minute d'échauffements avant d'y entrer, on fait les zouaves, on prend des poses fitness, des poses ninja, on se tape sur le torse en hurlant à la Tarzan, on rugit féroce... Le moins que l'on puisse dire est qu'on est tous bien chauds au moment de nous enfoncer dans le complexe.

### LA SH-SQUAD EN ACTION

Ouh mais c'est joli, les grottes ! Ouh mais ça grouille de magos, aussi ! La première mêlée est un peu désorganisée, ça s'améliore à la troisième, à la dixième on est rodé. Le combat final se déroule dans une large grotte aux plafonds hauts, ce qui nous permet de respirer plus à l'aise. Go go go ! Une nappe de glace, une coulée de feu, une volée d'éclairs s'abattent simultanément sur le premier



Controller ! Il est frais, mon controller ! Qui veut un controller ?



Nos amis les bandits sont de grands masochistes. Ou alors ils continuent à croire qu'ils vont gagner.



Faut pas embêter ma copine quand elle sort de chez le coiffeur.



Pas le niveau pour Perez Park, circulez, y'a rien à voir !



Ça a l'air tranquille, Perez Park, à voir comme ça, eh ?



Le jour où ils pigeront que c'est pas un bon endroit pour organiser des rituels...

groupe de magiciens, pendant que le deuxième roupille sous ma garde. Notre drôle de petit blaster nain sort de nulle part un énorme flingue qui doit peser trois fois son propre poids à vue de nez, mais c'est pas le moment de se laisser distraire : le boss local n'est visiblement pas le genre de mec avec qui on peut plaisanter. Il nous démolit à coups de sorts de zone du genre à illustrer parfaitement le terme « fatal » dans un dico. Horreur ! Notre defender expire sous ses coups, je lâche le



contrôle sur mes cibles, me blinde de sorts de défense et me rends au cœur de la bataille pour le ressusciter. Pas évident de trouver un cadavre au milieu d'une tempête de lumières et de bouts de bras qui volent dans tous les sens... Évidemment je meurs au passage, mais le defender est en pleine forme pour assurer la protection du groupe en fin de bataille – et me ramener à la vie au passage. Perez Park ? Pfff, trop facile, l'en faut plus pour nous impressionner...

MAOH



Vivement le niveau de sécurité 14, que j'aie mon brevet de pilote de l'air confirmé.



Admirez la puissance du controller en action. Après, y'a plus qu'à les tuer. Un détail.



Question costumes et effets spéciaux, CoH assure.



**Ne cherchez pas plus loin !  
La solution à tous vos problèmes  
se trouve sur...**

**3615 joystick**

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC



# LA BEAUTÉ DU GESTE



Vert et pas content, Hulk n'aurait pas sauté avec autant de classe entre les montagnes sans la motion capture.

PAR FABRICE «BOBSAINCLAR» ET CAFÉINE



*Tout le monde connaît la motion capture, mais bien peu savent ce qu'elle regroupe réellement. La « mocap », comme on l'appelle dans les milieux branchés de l'image de synthèse, concerne l'ensemble des techniques et procédés permettant de capturer et d'enregistrer le mouvement. Là, je vois dans vos yeux qu'il faut que je vous en dise plus...*

**S**ans rentrer dans les détails barbares, je vais essayer de mieux vous faire connaître la technologie qui donne vie à nombre de « stars » virtuelles, qu'elles se pavanent au cinéma ou dans des jeux vidéo. Bien que les systèmes de mocap magnétique soient les plus couramment utilisés dans le jeu vidéo en France, je vais surtout vous parler de la capture de mouvement optoélectronique. Pas de panique, ce n'est pas un gros mot. Mais avant de vous expliquer comment ça marche et quel intérêt on a à utiliser une telle technique dans l'industrie du jeu, découvrons l'univers de la mocap.

#### UN PEU D'HISTOIRE

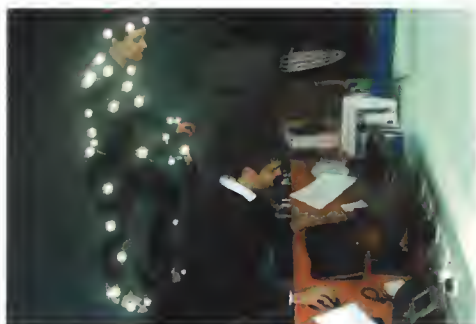
La mocap optoélectronique servait à la base à enregistrer le mouvement en trois dimensions à des fins cliniques, notamment l'analyse de la marche. Depuis quelques années, « l'entertainment », principalement l'univers de l'animation et de l'image de synthèse pour le sujet qui nous concerne, s'est emparé du procédé. L'avantage est évident : sur la base du mouvement humain ou animal, on peut insérer dans une vidéo des créatures virtuelles aux déplacements réalistes. Le cinéma tout d'abord nous a envahis de personnages « motion capturés ». Le premier film du genre à employer cette technique, c'est Titanic ! Eh oui, les passagers qui courent partout un brin affolés sur le bateau, ce sont des marionnettes virtuelles. C'était beaucoup plus pratique pour le réalisateur, il peut en noyer plein sans avoir la moindre association sur le dos. La plupart des productions cinématographiques utilisent maintenant ce procédé pour multiplier les personnages à l'écran : Patriot, Gladiator, Stalingrad, Pearl Harbor,



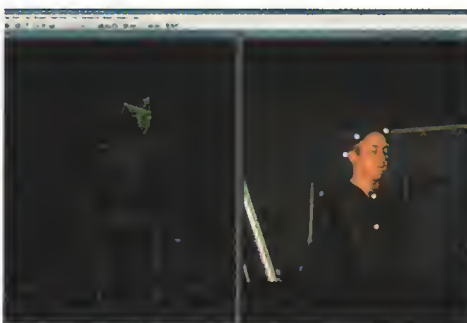
Michael Jackson utilise souvent les dernières technologies pour ses clips. Et hop, un squelette qui danse, un !

la trilogie du Seigneur des Anneaux, Terminator 3, etc. Disposer de centaines de milliers de figurants pour pas cher, l'industrie capitaliste ne pouvait évidemment pas dire non. Surtout que la mise en scène est quand même beaucoup plus simple quand on est certain que les ordres seront respectés et qu'il suffit d'une souris pour les donner. Avec la maturation de la technologie, nous avons

également assisté à la naissance de films reposant principalement sur ces personnages virtuels : La Momie 1 et 2, Matrix 1 à 3, Spiderman, Hulk, Star Wars Episodes 1 et 2... La liste est longue et loin d'être partie pour s'arrêter. Aujourd'hui, en termes d'effets spéciaux, c'est du jamais vu. Les personnages virtuels prennent la place de vrais acteurs et peuvent même être en tête d'affiche :



Les capteurs réfléchissent très bien la lumière. Même celle d'un flash...



Houlà, va falloir me soigner cette vilaine peau Monsieur !

#### DE LA LECTURE WEB

Vicon Motion Systems :

<http://www.vicon.com>

Motion Analysis :

<http://www.motionanalysis.com>

Quantic Dream et la mocap :

[http://www.quanticroam.com/pages/motion\\_capture.php](http://www.quanticroam.com/pages/motion_capture.php)



Spiderman, Hulk, Gollum, ce crétin de Jar Jar... Le mouvement reproduit est d'un tel réalisme (il s'agit de mouvement réel enregistré, je vous le rappelle), que l'on peut aisément inclure ces personnages à l'écran sans que vous doutiez qu'il s'agit de personnages virtuels. Quand vous remarquez la « virtualité » d'un protagoniste, c'est bien souvent en raison d'un travail d'infographie moyen et non pas au niveau de la capture du mouvement. Et puis on se doute bien que Spiderman il n'existe pas vraiment...

#### LES BASES DU PROBLÈME

Aujourd'hui, deux acteurs principaux se partagent la mocap optoélectronique dans le monde : Vicon Motion Systems et Motion Analysis. En France, c'est plus simple, seul le premier des deux est présent sur le territoire. Les procédés et techniques sont équivalents et aujourd'hui, les performances sont quasiment identiques. Avant de vous parler du jeu vidéo justement, parlons un peu de la technique. Le système repose sur l'optique, comme son nom l'indique. L'individu dont on veut capturer les mouvements est pastillé de

petits marqueurs qui reflètent la lumière. Ces marqueurs réfléchissants vont servir à localiser des points précis sur notre cobaye, comme vous le voyez sur les images un peu partout dans ces pages. Dans le principe, tout repose sur la notion de squelette. Pour l'ordinateur, les points sont reliés entre eux par un système de liens, ce qui permet de donner une structure « rigide » à l'ensemble. Comme nous le verrons plus loin, cela procure de nombreux avantages. Le système en lui-même est composé de caméras qui envoient une lumière visible dans le spectre rouge. On peut utiliser à la place des caméras infrarouges qui sont donc invisibles mais aussi plus précises. Pourquoi utiliser principalement des caméras visibles rouges ? Tout simplement parce que ça permet aux acteurs de bien localiser les caméras. Selon le modèle de ces dernières, on dispose de plusieurs niveaux de performance. Chez Vicon par exemple, ça va du produit de base (VCam) à 300 000 pixels à la caméra de malade à 1,3 millions de pixels (la MCam2). Disposer de beaucoup de caméras travaillant avec une grande résolution permet de capturer simultanément un grand nombre d'acteurs

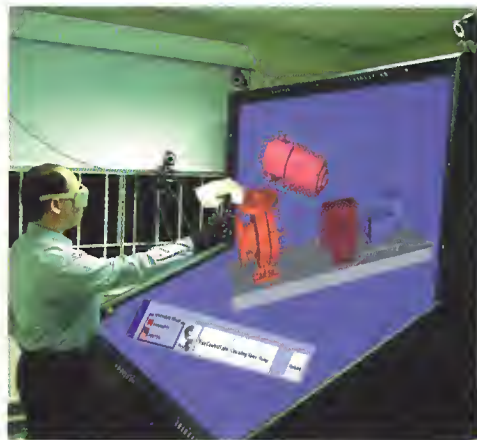
et de marqueurs. Pour l'exemple, les caméras à 1,3 millions de pixels permettent de faire de la capture faciale. Cette dernière est très souvent employée dans le cinéma, mais également dans les jeux vidéo pour les cinématiques.

#### UNE AFFAIRE DE BILLES

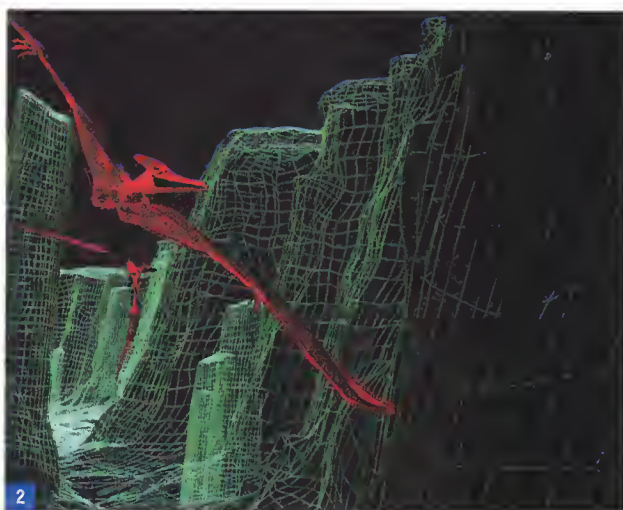
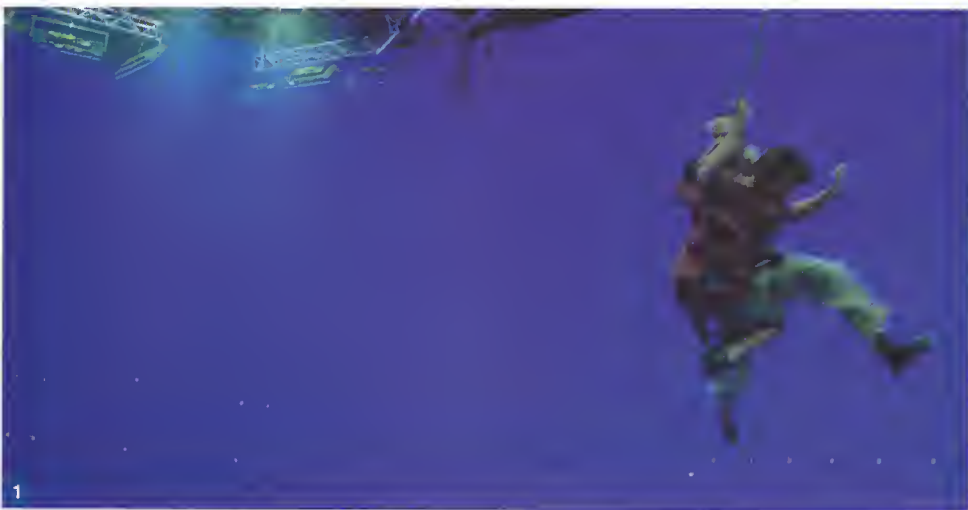
Parlons des marqueurs sans lesquels les caméras ne serviraient pas à grand-chose. Ils sont hémisphériques, dans le but de renvoyer la lumière dans toutes les directions. Leur but est de réfléchir la lumière vers l'optique des caméras. Ils sont aujourd'hui petits, environ un centimètre de diamètre. On utilise des marqueurs de différentes tailles en fonction de ce que l'on veut capturer. Ainsi, deux millimètres de diamètre suffisent pour la capture faciale. Ces marqueurs sont le plus souvent fixés avec du velcro sur une combinaison moulante. Hmm... Parfois, c'est vraiment très moulant... Et toutes ces filles réalisant des acrobaties, c'est, comment dire... Euh bon revenons-en à nos moutons. Le principe de capture par marqueurs en trois dimensions repose donc sur l'optique et la principale contrainte

## FAHRENHEIT, LE VOLEUR DE MOUVEMENTS

La production de Fahrenheit est similaire à celle d'un film. Toutes les animations des personnages ont été filmées à l'aide de la motion capture. Quantic Dream est l'un des seuls studios français à disposer à l'heure actuelle d'un système Vicon à 24 caméras (en association avec le studio Artios). Quelques chiffres qui donnent le tournis : pour ce jeu, trois mois et demi pleins de tournage ont été nécessaires avec plus de trente acteurs (pour environ 140 personnages dans le jeu). Des acteurs professionnels ont été utilisés pour toutes les séquences de combat. En tout, plus de 6000 animations ont été réalisées, correspondant à douze heures de mouvement « pré-processing ». C'est du jamais vu dans le monde du jeu vidéo. Si jamais un seul perso ose bouger aussi mal que dans Enter the Matrix, on sera obligé de l'effacer les chi...



Je sais pas pourquoi, mais je le trouve un peu chiant ce nouveau jeu vidéo en réalité virtuelle...



Photos 1,2,3,4 : La motion capture fait maintenant partie de la chaîne graphique des effets spéciaux au même titre que le trucage vidéo et l'image de synthèse.



provient des lois de la physique. Pour être vu en 3D, un marqueur doit être vu par au moins deux caméras. Pour vous aider à comprendre, mettez une main devant l'un de vos yeux. Oui, je sais, vous avez l'air ridicule. Mais si vous vous déplacez dans votre environnement avec un seul œil ouvert, vous constaterez que vous voyez le monde en deux dimensions (en YZ, selon un repère galiléen). Vous ne voyez donc pas le relief. Vos deux yeux ouverts vous permettent de voir le monde en trois dimensions (vous rajoutez donc le X, vous aimez les maths j'espère ?). Pour la motion capture, c'est pareil. Sauf que là, contrairement à ce qui se passe dans le cas des yeux, on peut accueillir jusqu'à 24 caméras. De quoi capturer plusieurs personnages d'un coup. Le plus gros système jamais monté est un 64 caméras aux États-Unis, pour Sony. Les marqueurs, visualisés et localisés dans l'environnement (qui nécessite d'être calibré), sont ensuite reliés entre eux par le système, sur la base d'un squelette créé pour les besoins du jeu. La séquence de mouvement est donc enregistrée sous forme d'un fichier et il ne reste plus aux infographistes qu'à donner du volume et une apparence. Ensuite, viendra le moment de l'intégrer à l'environnement et d'en paramétrer les interactions possibles (pour le jeu vidéo). Bref, vous sentez venir l'avantage par rapport au key framing (animation à la main) : souplesse d'utilisation, rapidité de mise en œuvre. Et la rapidité, c'est important. Le temps c'est de l'argent et l'argent, il n'y en a pas beaucoup dans l'industrie du jeu vidéo, en France en tout cas.

#### LE « PRESQUE » TEMPS RÉEL

La nouveauté aujourd'hui dans la capture de mouvement, c'est la notion de capture en temps réel. En quoi ça consiste ? Rien de très compliqué : l'acteur bouge dans une zone de capture et le système permet la reconstruction de ses mou-

## L'ADDITION S'IL VOUS PLAÎT !

Il faut bien parler sous à un moment. Bon, j'avoue, c'est pas donné. Mais il y en a pour toutes les bourses. Dans la catégorie premier prix, il faut compter environ 100 000 euros TTC. Pour ce montant, vous avez droit à la station d'acquisition V6 et 6 caméras ayant une résolution de 300 000 pixels chez Vicon. C'est idéal pour les petits studios. Avec un tel système, on peut faire de la capture de mouvement sur individu unique sans aucun problème. Pour du haut de gamme, genre le système V8i (pouvant aller jusqu'à 24 caméras haute résolution) avec les nouvelles cams Vicon MX 40 (atteignant 4 millions de pixels), il faut compter 524 000 euros. Oui là, ça commence à faire bobo. Pour ce prix-là, vous faites de la capture multi personnages, en corps entier et en facial en même temps. Dans le genre goûts de luxe, parlons de la commande spéciale de Sony pour un film en tournage avec Tom Hanks. Trois petits V8i couplés avec 64 caméras haute résolution. Bon, je ne peux pas vous donner de prix, Sony ne souhaitant pas le communiquer. Mais je peux vous dire que c'est une goutte d'eau dans le budget d'un film. Et là je ne rigole pas, ils ont retenu ce procédé car c'était moins cher que d'avoir l'acteur en chair et en os durant l'intégralité du tournage. Les stars 100 % numériques, on y vient. Doucement mais sûrement.



Chez Epic, on exploite la capture de mouvement pour donner plus de dynamisme aux animations. Le plus compliqué, c'est d'expliquer à l'acteur ce qu'il doit faire...



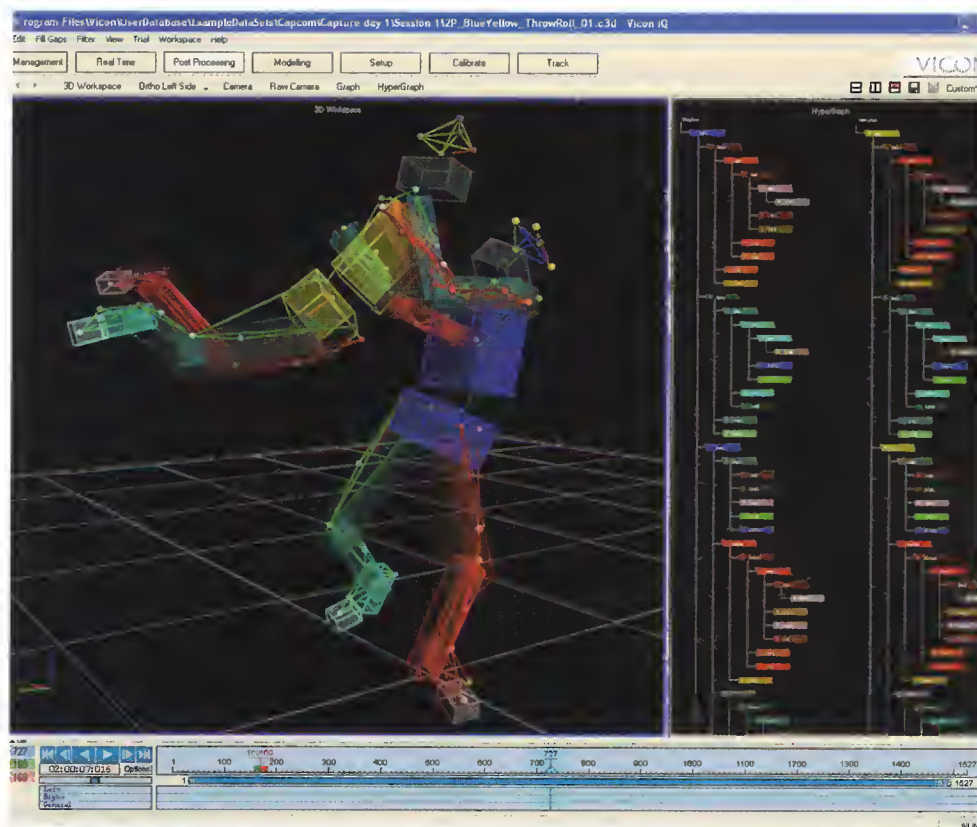
"Bon, Bob, si tu tiens ton flingue comme ça, tu vas pas faire un frag de la partie."

vements « pratiquement » en temps réel. Pratiquement, car le temps réel n'existe pas en informatique. Il y a toujours un délai, mais il faut que celui-ci soit le plus faible possible. Par exemple, pour une capture de marqueurs simple, on compte six millisecondes. Ce n'est pas beaucoup mais le temps augmente considérablement lorsque l'on capture beaucoup de marqueurs et quand on ajoute une modélisation derrière. Il faut

que la machine analyse les données et recrache le tout sur l'écran, ce qui n'est pas aussi simple que ça. Du coup, on ne parle pas de temps réel « parfait », mais c'est déjà bien mieux que les solutions traditionnelles. À quoi cela peut-il bien servir ? À mettre en scène les acteurs dont les mouvements sont numérisés par exemple ! Imaginez que vous puissiez demander à cette jeune fille parfaitement craquante en collant moult de





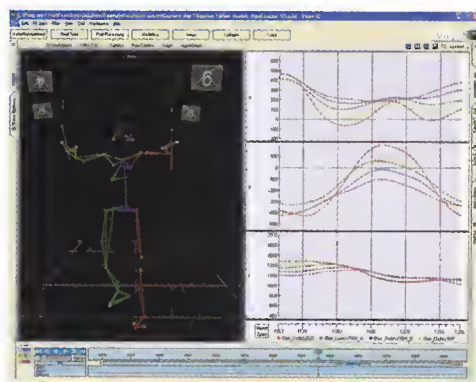


La technique des solides permet de retrouver ses petits plus facilement quand les marqueurs jouent à cache-cache.



Le haut de gamme de la caméra de motion capture n'est pas donné...

euuh, non pas ça... Ah oui, de faire un coup de pied retourné associé à un triple salto arrière demi-vrille et rétablissement sur la moquette. Simple, je le fais tous les matins. Tellement simple que vous vous demandez si ça donnera ce que vous attendez à l'écran. Le temps réel vous permet, pendant que l'acteur se démole



Mais tais gaffe avec les nunchakus ! Tu vas encore péter une cam' !

les articulations devant vous, de voir directement sur le moniteur de contrôle votre création numérique prendre vie. Si le résultat ne convient pas, on le sait tout de suite et on peut agir en conséquence pour obtenir le mouvement parfait. Un vrai travail de cinéaste !

#### ON COMPLIQUE LES RÈGLES ?

Tenez, vous êtes en train de vous dire que c'est sympa comme système, mais vous vous demandez comment on fait quand un marqueur est masqué ? Si je veux capturer le mouvement d'un mec qui se roule par terre, on voit tout de suite moins bien les billes réfléchissantes qui sont entre lui et le sol non ? Eh bien, c'est ultra-simple, on ne fait rien. C'est le système de motion capture qui se cogne tout le boulot, on



Problème de la motion capture, il faut des « meubles » pour certaines situations. Du coup, il faut bricoler...

l'a payé assez cher pour ça. Si vous avez suivi un petit peu depuis le début, vous avez remarqué que les marqueurs sont enregistrés dans la mémoire du PC en une structure genre « fil de fer ». Ça simplifie bien les choses... Pour régler le souci des capteurs farceurs qui jouent à cache-cache, il existe deux techniques : une ancienne et une moderne. La première repose sur l'interpolation. Oui je sais, encore des maths. Mais si, vous adorez ça. Le principe est très simple en fait. Si le marqueur disparaît un court instant puis réapparaît, on connaît forcément ses positions de départ et d'arrivée. Par de savants algorithmes mathématiques, on bouche le trou en tenant compte des trajectoires connues. Ça, c'est le procédé le plus simple. C'est aussi celui qui est le moins performant. En effet, il ne faut pas que le marqueur disparaisse pendant trop longtemps, sinon les trajectoires calculées deviennent un peu n'importe quoi et le logiciel affiche des positions assez comiques pour les capteurs en question. L'autre procédé, mis en place principalement par Vicon Motion System, repose sur la notion de volume. Les marqueurs ne forment plus seulement une structure filaire : l'individu motion capturé n'est plus un simple squelette mais est composé de volumes, qui sont eux-mêmes constitués de marqueurs reliés entre eux. Vous êtes toujours là ? Bien. Ce système de volumes est très pratique quand on a des pertes de marqueurs. Reprenons notre exemple où l'on perd de vue des billes du dos au cours d'une roulade. Le système, qui considère le tronc comme un ensemble de volumes reliés entre eux, dispose de suffisamment de marqueurs visibles dans son environnement pour afficher le tronc en termes de solide. Il compense ainsi la perte d'information bien plus facilement. Il faut quand même qu'il y ait suffisamment de marqueurs pour composer le solide, la technologie a ses limites...



## EUH OUI, MAIS LE JEU VIDÉO ?

Oui oui, j'y viens... Peu de gens le savent, mais la motion capture dans le jeu vidéo, ça fait une paye qu'elle est utilisée. Les champions toutes catégories dans le domaine, ce sont les Japonais. Ils ont un nombre incroyable de systèmes dédiés à cette fonction, parfois plusieurs dans une même boîte. Les jeux console, principalement pour la Playstation, ont largement bénéficié de la mocap. Notre ami Solid Snake (Metal Gear Solid) est motion capturé depuis le deuxième opus. Au niveau des sociétés de jeu, Capcom ne fait que dans la capture de mouvement optoélectronique. Et je ne parle même pas de Squaresoft, qui ne pourrait plus faire un Final Fantasy sans abuser de ce procédé. Ceci leur permet de ne pas perdre de temps sur la partie animation. Et le temps, c'est de l'argent et... Ah ? Je l'ai déjà dit ? Une fois le studio et le système installés, la motion capture se révèle très productive (de cinq à trente minutes utiles de données d'animation par jour). Il est clair qu'aujourd'hui, motion capture et key framing se côtoient. Bien souvent, on fait du key framing pour des mouvements de déplacement simples et on relaie en mocap pour les mouvements complexes. Dans Jedi Knight : Jedi Academy, c'est très visible. Le personnage se déplace comme un crapaud, et saute comme ma grand-mère dans les phases de jeu. Mais attention, quand il dégaine le sabre laser, c'est beau et c'est fluide. Oui, c'est bien l'effet de la motion capture qui lave plus blanc. Toutefois, dans le beau et le fluide, le Key Framing n'est pas à jeter. Il n'y a qu'à regarder Splinter Cell pour se rendre compte que cette technique peut être très performante. Toutefois, elle demande un long temps de travail, et le temps, encore une fois... \*BLAM !\* Oui je sais, je l'ai déjà dit. Dans le monde du PC, c'est Unreal Tournament qui a ouvert le bal de la mocap dans les phases de jeu. Eh oui ! Et pas seulement sur les cinématiques hein, les petits déplacements qui vont bien de vos personnages fraggers sont également issus de la mocap. Les jeux type NBA par exemple, c'est aussi de la mocap opto, tout comme les derniers titres de



tennis, de football ou football américain. Pour le sport, c'est vraiment plus pratique que de se taper les animations à la main. Tribes 2, Quake III Arena, Jedi Outcast, Tron 2.0, Driver 3, GTA Vice City, No One Lives Forever (1 et 2), Black Hawk Down, Hitman 2, le dernier Terminator qu'il est tout moisi, pareil, mocap à tous les étages. Il y a maintenant tellement de jeux qui exploitent cette technique qu'il est impossible (et inutile) de tous les citer. Je préfère pour vous donner un aperçu de la chose, vous dire que LucasArts, Epic, Microsoft Games, Monolith et Electronic Arts sont équipés chacun d'un studio de mocap bien à eux. En France, c'est Quantic Dream qui a cassé sa tirelire pour avoir le sien et qui le fait tourner à fond pour le développement de Fahrenheit (voir l'encadré à ce sujet et Joystick 158), tout en le louant pour des pubs ou des clips. Bah oui, laisser un bébé pareil prendre la poussière, c'est pas très fin d'un point de vue

économique. D'autres studios de l'Hexagone sont équipés (Synthetic, CGB, Attitude Studio), pour subvenir à leurs besoins de production de bidules qui bougent. D'accessoire de luxe pour titre à gros budgets, la capture de mouvement a maintenant accédé au statut d'outil quasi indispensable et ce ne sont pas nos yeux qui vont s'en plaindre !



Avant de pouvoir utiliser un système de motion capture, il faut le calibrer correctement.





# Quoi de Neuf

par Blutch et Caféine



Une fois replié, le X505 n'est pas plus épais qu'un gros cahier.



L'écran des S-Serie est parfaitement adapté à la lecture de DVD vidéo.

La Pocket Serie, bien décidée à détrôner l'iPod d'Apple. Tiens, hasard du calendrier, sa sortie coïncide avec l'ouverture du service de musique en ligne Sony, « Connect ».



## Nouvelle gamme Sony

De plus en plus envahissant sur le marché du PC portable, Sony a décidé de renouveler complètement sa gamme VAIO pour le retour de la canicule. Désormais, leurs nouveaux produits seront ouvertement portés sur la communication sans fil. Le premier portable qui fera sensation au pays des frimeurs (et des flambeurs), c'est le X505. Conçu en fibre de carbone, il est extrêmement plat et léger – presque un centimètre d'épaisseur pour à peine plus de huit cents grammes – et devient par conséquent le portable le plus réduit jamais vu sur terre. Pour vous donner un repère concret, sa carte mère est aux

dimensions d'un Mini-Disc et son disque dur de 20 Go ne dépasse pas l'épaisseur d'un sopalin plié en quatre. Au niveau des spécifications, il embarque un processeur Pentium M 1 GHz avec 512 Mo de RAM, en plus d'un écran 10.4 pouces XGA TFT. Tout ça est donc plutôt impressionnant compte tenu de la taille de la machine. Le prix devrait également nous laisser pantois, puisqu'il pourrait tourner aux alentours des 3000 euros... Toujours dans le domaine des portables, on aura droit aux nouvelles versions des S-Serie et A-Serie déclinées en 15 et 17 pouces, avec des petits upgrades ça et là, comme l'apparition de la technologie X-Black dédiée à lecture de DVD vidéo pour un affichage encore plus contrasté et précis. Mais Sony compte également s'inviter dans notre salon avec sa RA-Serie.

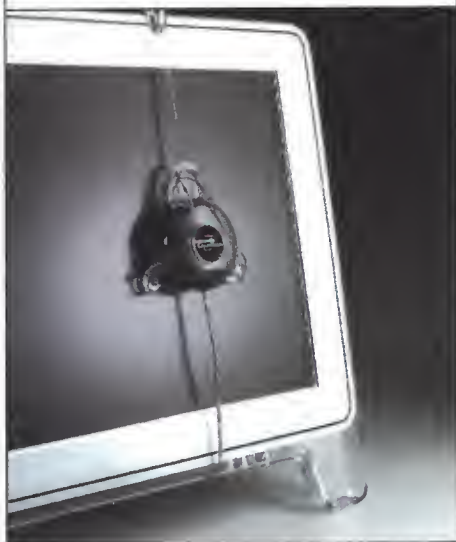
Plus précisément, le RA104 compte s'imposer comme le home-serveur ultime qui va tout relier dans notre maison. Présenté sous la forme d'une unité centrale au design sexy, son système de branchement reste assez proche d'une tour PC standard. Le but, c'est de pouvoir connecter tous les appareils hi-fi vidéo : téléviseur, caméscope, lecteur DVD, décodeur... Ensuite, il sera possible d'utiliser le RA104 comme magnétoscope numérique, en pilotant tout ça depuis son canapé avec affichage des fonctions du PC sur l'écran de télé, la classe. Si le home-serveur est connecté à un modem ADSL, on pourra même déclencher un enregistrement à distance par internet. Bref, vous voyez le genre d'application qui peut en découler. À l'intérieur de la bête, on trouvera un Pentium 4 à 3,6 GHz, 250 Go de stockage ainsi qu'un giga de RAM à 400 MHz. Derrière, toute la connectique possible et imaginable, avec entrées/sorties vidéo composites et S-Vidéo, USB 2.0, DVI, VGA, sorties audio 5.1 et compagnie. Enfin, Sony s'est décidé à réagir face à l'hégémonie iPod. Dans la Pocket Serie, on aura droit à un lecteur MP3 de la taille d'une télécommande, avec un écran couleur et un système de navigation composé d'une grille de petites touches ultra-sensibles. Sony annonce qu'on pourra écouter et stocker environ 10 000 musiques, pour vingt heures d'autonomie. Outre la navigation, l'écran permettra aussi d'afficher les jaquettes des albums écoutés ou n'importe quel type d'image. À l'heure où nous mettons sous presse, Sony n'a pas encore annoncé de prix exact pour ces appareils du futur, mais tous mes petits doigts s'accordent à dire que ça devrait être assez douloureux. De toute façon, on ne devrait pas attendre très longtemps pour le savoir, puisque la sortie de tous ces beaux joujoux est censée s'échelonner jusqu'à cet hiver, avec les premiers modèles prévus pour cet été.

FABRICANT : SONY  
SITE WEB : [WWW.VAIO.NET](http://WWW.VAIO.NET)  
PRIX: NC



Le R104 ne viendra pas forcément squatter notre installation home cinema, puisqu'on pourra le piloter via le « On Screen Display » sans lever le petit orteil.





ISM IOPS  
MFP-325

Disponible en 128, 256 (version testée), 512 Mo et 1 Go, ce nouveau lecteur MP3 est le digne successeur de l'excellent i-Bead. Relooké avec goût, son écran OLED ne dispose que de deux couleurs et seize niveaux de gris mais offre un affichage qui enterre l'iBead. On retrouve les grands classiques : lecture MP3, WMA, OGG, tuner FM avec possibilité d'enregistrer ce qu'on écoute, dictaphone, enregistreur (prise line in directement sur la bête). Les écouteurs livrés sont loin d'être mauvais par rapport à ce qui est packagé en général avec ce type de produit. On a même droit à un chargeur USB qui se branche directement sur une prise de courant, si vous êtes loin de tout PC, vu que la bestiole pompe normalement son énergie sur votre machine. Le stick de navigation est pratique, même si l'ergonomie des menus n'est pas fantastique. Le firmware se met à jour super facilement (on formate, on copie un fichier sur le lecteur et on rallume la bête). Livré avec lanière, pochette de transport qui s'accroche à la ceinture, câble jack/jack pour exploiter la prise entrée audio et un CD de driver, on a donc là un produit complet. Parfait ? Non. Déjà, l'USB 1.1 c'est insupportable de lenteur. En 2004, il faut du 2.0, merci. Reste le problème du prix. Pour 100 euros de plus, vous avez un iPod 15 Go. Du coup, on se dit que le IOPS revient cher du mégaoctet...

FABRICANT : ISM  
SITE WEB : [WWW.ISM-TECHNOLOGIE.COM](http://WWW.ISM-TECHNOLOGIE.COM)  
PRIX : ENVIRON 230 EUROS TTC



## ColorVision Spyder

Attention, quoi de neuf spécial graphistes... Le Spyder est en effet un petit boîtier USB destiné à calibrer écrans CRT et LCD. Dans le principe, c'est super simple : on installe le logiciel PhotoCAL (lisez bien les textes à l'installation, la traduction française est tellement pourrie que c'est à mourir de rire), on branche la bestiole, on la pose sur l'écran, le soft lui fait scanner une série de couleurs en fonction des capacités de réglage de votre boîte à image et hop, le tout va générer un profil de couleurs idéal pour votre machine. Simple et efficace, on regrettera surtout le prix du tout, même en version basique. Personnellement je n'ai pas vu beaucoup de différences (voire pas du tout) sur mes réglages avant/après. Mais bon, ça c'est parce que je suis surpuissant quand je règle mon matos. Hein, on va dire ça...

FABRICANT : SPYDER  
SITE WEB : [WWW.MATERIEL.NET](http://WWW.MATERIEL.NET)  
PRIX : ENVIRON 200 EUROS TTC



## PNY Executive Attaché

La mode de la clé USB est redoutable. Les constructeurs en collent partout, même dans les stylos. Celui-ci a le bon goût d'inclure 128 Mo, en USB 2.0. Gros avantage : des transferts super rapides. Vous avez même droit à une loupiote rouge qui clignote lors des accès mémoire. Petit souci, le stylo lui-même est trop gros et trop lourd pour être utilisé avec plaisir, ce qui gâche un peu une idée marrante à la base. Bah, ça fera toujours une idée de cadeau, les fans de clé USB écrivent rarement sur papier de toute façon...

FABRICANT : PNY  
SITE WEB : [WWW.PNY.FR](http://WWW.PNY.FR)  
PRIX : ENVIRON 70 EUROS TTC ET 100 EUROS POUR LA VERSION 256 Mo

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,  
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

# 3615 CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO  
DES CENTAINES DE TITRES  
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS



de Neuf  
Quoi



# DES UTILITAIRES À LA MODE

Les miracles existent. Non, pas ce genre de miracles, je parle du monde merveilleux de l'informatique, peuplé de codeurs acharnés qui nous pondent des merveilles à la sueur de leur front. Je ne parle pas de l'indispensable Firefox ou encore du génialissime BitDefender. Le miracle c'est PearPC, un émulateur faisant tourner MacOS X sur CPU x86. Totalement inutile, donc purement indispensable.

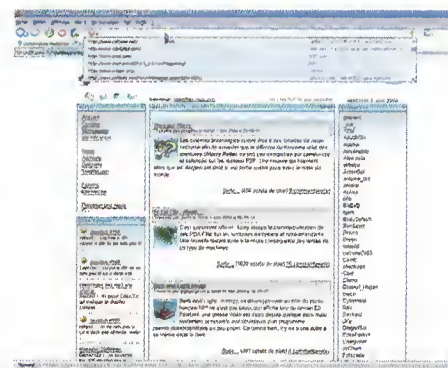
## Firefox

L'année dernière je vous parlais de Firebird 0.6, ce brouteur alternatif dérivé de Mozilla. Après un changement de nom pour cause de confusion avec un autre logiciel (ça ne rigole pas non plus dans le monde de l'open source), il nous revient sous la dénomination Firefox. Et que de chemin parcouru, outre une amélioration notable des performances (les menus sont bien plus rapides) et une réduction de la taille du programme, Firefox s'est enrichi de fonctionnalités indispensables.

- VERSION : 0.9
- ÉDITEUR : Mozilla.org
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.mozilla.org](http://www.mozilla.org)

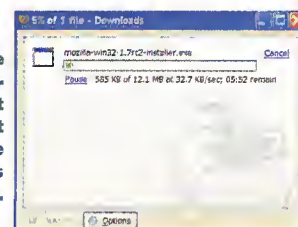
Le gestionnaire de téléchargement est un bon exemple : simple et convivial, il permet de surveiller les différents downloads en cours mais aussi d'accéder en un clic aux fichiers précédemment téléchargés.

Faisant ainsi passer les boîtes de dialogue d'Internet Explorer pour une aberration du passé. La gestion des bookmarks a également été revue. Outre l'import automatique des favoris d'IE, on a la possibilité de créer directement des répertoires contenant tous les onglets ouverts. Et l'ouverture de tout un dossier remplacera agréablement les groupes du vieillissant Net-Captor. La barre de recherche dévolue à Google est désormais personnalisable et permet aussi



La saisie assistée des noms de domaine se souvient même des titres des pages.

Le gestionnaire de téléchargement permet de reprendre les transferts interrompus.



la recherche au sein de la page. Le blocage des pop-up est bien entendu de la partie, et on ne pourra plus se passer de ses onglets que l'on peut maintenant fermer d'un clic de roulette. Firefox mûrit de version en version et devient de plus en plus indispensable. L'essayer, c'est l'adopter.

## AutoPatcher XP

Réinstaller Windows XP lorsque l'on a un modem à de quoi provoquer un paquet de crises de nerfs. Les mises à jour ajoutées toutes les semaines par Microsoft font que l'on se retrouve forcé de télécharger plusieurs centaines de Mo pour colmater les trous. Et c'est encore pire lorsque l'on a plusieurs machines en réseau. Le site web [neowin.net](http://neowin.net) a mis au point une compilation de tous les patches de Microsoft, disponibles en un seul téléchargement. Les possesseurs de modem exulteront pendant que les possesseurs de lignes rapides saliveront à l'idée de pouvoir patcher leur

machine avant de la connecter au net, un moment toujours critique vis-à-vis des virus. L'outil se grave sur un CD et l'interface permet de sélectionner ses mises à jour pour les logiciels comme Windows Media Player ou Outlook Express mais aussi pour le système, DirectX 9.0b inclus. Comble du bonheur, les auteurs ont ajouté un certain nombre de correctifs de la base de registre indispensables. Il facilite tellement les réinstallations qu'il n'y a pas de raison de s'en priver.

- VERSION : 4.5.12
- ÉDITEUR : Neowin.net
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.autopatcher.com/autopatcherxp.html](http://www.autopatcher.com/autopatcherxp.html)



En quelques clics, on choisit les patches à installer...

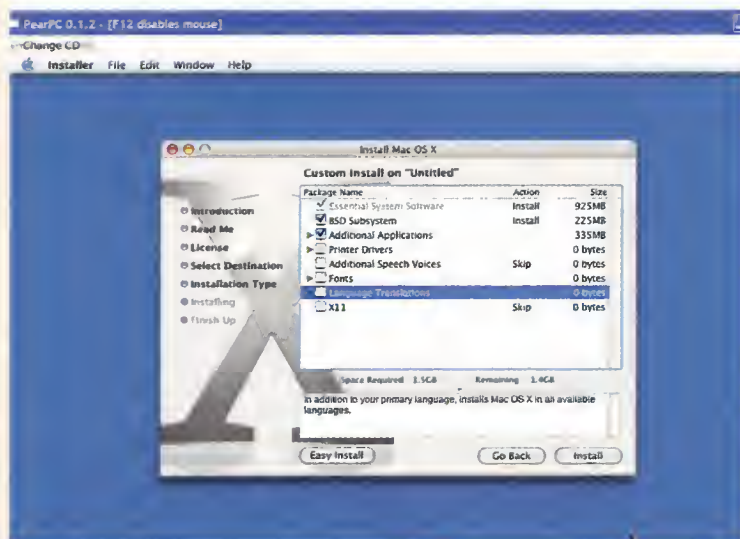
Les tweaks de la base de registre peuvent être supprimés d'un clic.



## Pear PC

À la rédac, on est tous plus ou moins atteint d'un amour un peu honteux envers les Mac. Ça se traduit différemment selon les gens, certains compensent au travers d'un iPod en se disant qu'ils ne trahissent pas le PC et moi, tous les mois, je vous sors des palliatifs à MacOS à coups de Docks, de bureaux 3D et autres gestionnaires de fenêtres alternatifs. Sans parler du fait que je vous rabâche les oreilles avec iTunes. Mais ça y est, le monde merveilleux de l'émulation a enfin entendu mes suppliques. Trois ans après l'introduction de MacOS X, le premier émulateur PowerPC faisant tourner l'OS d'Apple vient de voir le jour. C'est le genre de choses auxquelles on ne s'attendait plus, comme un émulateur faisant tourner la version arcade de Virtua Racing (j'ai le droit de rêver). Pourtant le miracle est bien là. Bon, évidemment PearPC n'en est qu'à ses balbutiements et un gros processeur est nécessaire pour pouvoir s'amuser un peu. Le support réseau est cependant déjà inclus et les développeurs travaillent sur une accélération 3D matérielle. Pouvoir jouer avec Exposé, l'équivalent de la combinaison Alt-Tab sous Windows, frôle les limites de l'orgasme (ndlr : chacun son trip). On se prendra au jeu à découvrir la simplicité et la convivialité de l'OS frappé de la pomme. PearPC est une prouesse technique à laquelle on ne croyait plus qui force le respect. À la vitesse où il tourne il ne remplacera pas un vrai Mac mais il satisfera les curieux et les bidouilleurs de tout poil. Son seul gros défaut, c'est qu'à force de jouer avec, on se dit que ça ferait très design, finalement, un PowerBook sur la table du salon...

- VERSION : 0.2.0
- ÉDITEUR : Sebastian Biallas
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://pearpc.sourceforge.net>



L'installation de l'OS prend juste quatre heures...

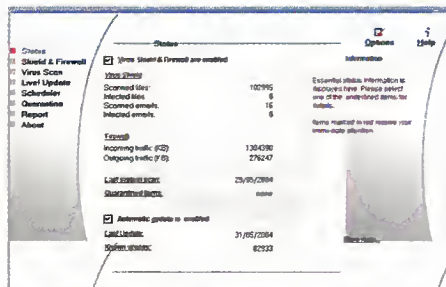


Mais quel bonheur de pouvoir jouer avec le vrai Dock et Exposé.

## BitDefender

Les virus, c'est bien connu, ça n'arrive qu'aux autres. C'est ce que je me disais aussi avant de me faire infecter sauvagement. Sans parler des sorniois qui contournent firewall et antivirus. Rien que ce mois-ci, deux d'entre eux ont pris pour cible les logiciels phare de Symantec. Je pourrais ajouter les milliers de backdoor dans les logiciels les plus courants mais on va me dire que je vires à la parano. Fidèles à notre réputation de grands testeurs, nous avons décidé de faire le tour des anti-virus disponibles, histoire d'en trouver un très efficace, qui n'installe pas de composants qui ne servent à rien et dont on ne peut pas se débarrasser (qui a dit Norton Anti-Spam ?) et qui en plus ne soit pas trop gourmand en RAM. Oui, O.K., on n'y croyait pas non plus avant de tomber sur BitDefender.

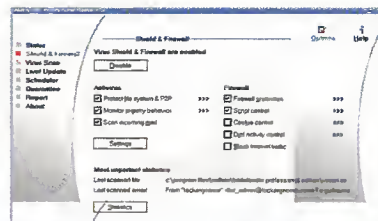
D'origine roumaine, ce petit bijou n'utilise que 30 Mo de RAM et il a été le seul à se révéler capable de désinfecter totalement nos machines. Inutile de dire



L'interface minimaliste résume les activités du logiciel.

qu'on a eu quelques surprises. Sa vitesse de scan est dans la bonne moyenne et contrairement à certains de ses confrères qu'on ne nommera pas, il arrive à supprimer réellement les virus, pas besoin de repasser derrière à la main en mode sans échec. On retrouve tous les classiques du genre, comme la surveillance de la base de registre ou la vérification des mails entrants. Outre l'anti-virus, la version Pro inclut en prime un firewall. On y retrouve des fonctionnalités originales comme surveiller les numéros composés pour les possesseurs de modems ou, plus classique, la gestion des scripts et des cookies. De quoi nous convaincre totalement. Léger, peu contraignant et performant, ce produit nous semble être le meilleur du genre. Le firewall est également très efficace, et il ne lui manque que le filtrage des bannières publicitaires pour être parfait. À tester d'urgence.

- VERSION : 7.2
- ÉDITEUR : Softwin
- LICENCE : Shareware
- URL : [www.bitdefender.com/](http://www.bitdefender.com/)



Le firewall résiste très bien aux attaques les plus courantes, un bijou.



## Hmonitor

- VERSION : 4.1.4.2
- ÉDITEUR : Alexander Berezkin
- LICENCE : Shareware
- URL : [www.hmonitor.com/](http://www.hmonitor.com/)

L'arrivée de l'été et des grosses chaleurs a de quoi rendre paranoïaque n'importe quel joueur. Il faut dire que les derniers processeurs et cartes graphiques en date n'arrangent pas grand-chose, en dissipant toujours plus de watts. Hmo-

onitor est un petit programme simple qui résume en un clin d'œil le statut physique de son système, à savoir les températures et les voltages. Il reconnaît la plupart des cartes mère, mais aussi un grand nombre de portables, ce qui est plutôt rare. On appréciera particulièrement l'affichage des températures des disques durs (pour ceux qui les supportent, à savoir la plupart sauf ceux de Western Digital), ceux-ci ayant tendance à tomber comme des mouches durant les canicules. À croire qu'il faudrait distribuer des brumisateur aussi pour les PC. Autre petit plus, le support des sondes thermiques des cartes graphiques, toujours utile pour ceux qui abusent de l'overclocking. N'oubliez jamais qu'un overclocking n'est efficace que s'il tient plusieurs heures en pleine charge. Compact et convivial, il n'est certes pas gratuit mais la version d'évaluation suffira à ceux qui ne souhaitent que vérifier de temps en temps la bonne marche de leurs machines.

L'affichage des températures des disques devient vite indispensable.

Hardware sensors monitor

Temperatures

Mainboard21.5°C

CPU137.1°C

CPU236.6°C

HDD Temperatures

HDD149.0°C

HDD242.0°C

HDD3xx.x°C

Cooling fans

CPU14615 rpm

CPU24488 rpm

N/A0 rpm

Voltages

+12V+11.71V

+5V+4.78V

Core+1.73V

I/O+3.53V

-12V-xx.xxV

-5V-x.xxV

Aux+x.xxV

Asus VGA

Fan speed

4963 rpm

Temperatures

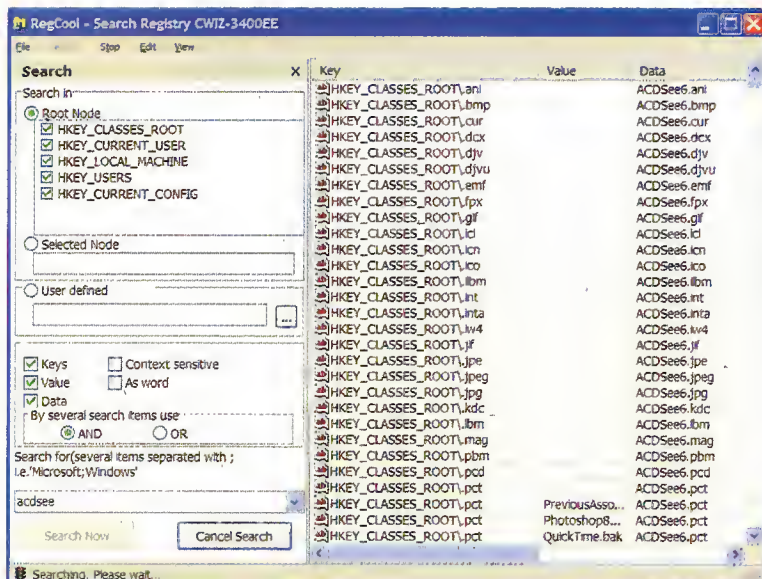
GPU64.0°C

Memory67.0°C

Voltages

Core+1.50V

AGP+3.49V



La recherche de clefs peut s'effectuer à un endroit spécifique.

## RegCool

Si Microsoft inclut systématiquement l'utilitaire RegEdit avec ses OS pour en éditer la base de registres, l'utilitaire n'a quasiment pas évolué depuis les premiers Windows. Certes, avoir une interface top moutoute pour ce genre d'outils n'est pas forcément ce qu'on recherche en priorité, mais on est geek ou on ne l'est pas. Bien entendu, sur RegCool il n'y a pas que l'interface qui est nouvelle. Ce soft dispose de fonctionnalités avancées de copie, de comparaison de clefs et de sauvegarde. Il permet même d'ouvrir des clefs protégées en édition. L'utilitaire de recherche liste tous les résultats dans une seule fenêtre, ce qui facilite les modifications en série et l'éradication de logiciels peu gentils. Fonctionnel et gratuit, il ne révolutionne pas le genre mais apporte un confort indéniable.

- VERSION : 2.490
- ÉDITEUR : Kurt Zimmermann
- LICENCE : Freeware
- URL : [http://home.tiscali.de/zdata/regcool\\_e.htm](http://home.tiscali.de/zdata/regcool_e.htm)

## Top Utilitaires de la rédaction

## • Lecteurs vidéo :

BSPlayer 1.0 RC1  
Zoom Player Pro 4  
WMP 9

## • Lecteurs audio :

Winamp 5.03  
WMP 9  
iTunes 4.5

## • Mailreaders :

Outlook 2003  
Eudora 6.1.1  
Mozilla Thunderbird 0.6

## • NewsReader :

40tude Dialog 2.0.11.1  
Gravity 2.5  
Xnews 6.08

## • Pagers Internet :

Miranda 0.3.3.1  
Trillian 2.0.12 Pro  
MSN 6.2

## • Anti louds :

Spy Sweeper  
SpamPal 1.52b2  
POPFile 0.20.1

## AdAware 6

## • Downloaders :

FlashGet 1.60

## • Customisation :

Desktop Sidebar 1.04.67  
StyleXP 2.0  
Y'Z Dock 0.8.3  
MobyDock DX 0.87b

## • Clients FTP :

FlashFXP 3.0  
FileZilla 2.2.6  
SmartFTP 1.0.981

## • Browsers Web :

UltraFXP 1.07  
Netcaptor 7.5.0  
Mozilla Firebird 0.8

## Avant Browser 9.02

## • Browsers d'images :

ACDsee 6.03  
XnView 1.70

## • Tweakers :

X-Setup Pro 6.6  
Startup Control Panel 2.7  
Customizer XP 1.8.5



**Avant qu'il ne soit trop tard !**



**Un simple coup de fil pour se débloquer**

**0 892 687 500**

0,34 €/min

**La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France**



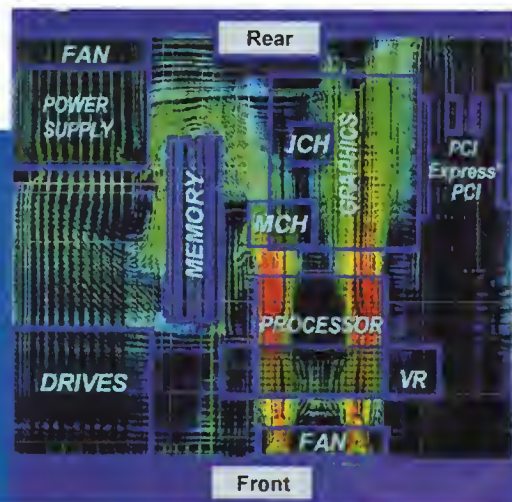
# La jalousie c'est moche

**L**ors du CeBIT en mars dernier, on s'inquiétait de l'absence de cartes mère pour Athlon 64 supportant le PCI Express. Le Salon taiwanais Computex a corrigé le tir puisque VIA, SiS et nVidia présentaient leurs nouveaux chipsets supportant la norme, à savoir le KT890, le SiS 756 et le CK8-04. Copie conforme du chipset déjà disponible pour Pentium 4, la puce de VIA permet de concevoir des cartes mère incluant à la fois un port AGP ainsi qu'un port PCI Express 16x pour les cartes graphiques. Les premières cartes mère supportant le PCI Express pour Athlon 64 devraient être disponibles à la rentrée.

# Les tumultes du **BTX**

**E**n mars dernier, Intel avait présenté un nouveau format de cartes mère, le BTX. Cette spécification a pour but de changer l'implémentation des composants sur les cartes afin d'améliorer le refroidissement à l'intérieur des machines. Modification principale, le positionnement du processeur sur le bord des cartes mère pour pallier leurs besoins en air frais. Cette norme avait été accueillie par l'industrie avec quelques réserves, en grande partie parce que la spécification ne prend pas en compte les stations bi-processeur. Un autre problème se pose avec les Athlon 64, vous commencez à le savoir, les nouvelles puces d'AMD intègrent leur propre contrôleur mémoire. Créer une carte mère BTX devient problématique à cause de l'éloignement entre processeur et slots RAM. Tout cela risque de ralentir encore un peu plus l'adoption de ce nouveau « standard », considéré par beaucoup comme un format de niche.

Le design BTX éloigne le processeur des slots mémoire.



Ça y est, l'été est arrivé avec son temps radieux, ses plages peuplées et ses plantages de PC qui chauffent trop. Histoire que vous ne vous ennuyiez pas trop, je vous ai concocté une rubrique Matos aux petits oignons, avec une belle palanquée de tests.

Et n'oubliez pas de sortir pour parfaire votre bronzage, on n'a toujours pas inventé l'écran à UV. Quoique, quand j'y pense, ça serait surpuissant...

c\_wiz

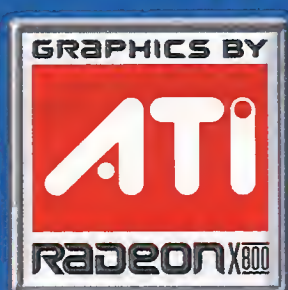
# L'été sera chaud



**S**i réduire la finesse de gravure d'un processeur doit en théorie réduire sa dissipation thermique, Intel s'est aperçu que le passage à la pratique n'est pas forcément aisé. Le fondeur américain s'est retrouvé avec le lancement du Prescott en 0.09 micron dans une situation qu'il n'avait pas rencontrée depuis le lancement douloureux du Pentium 3 à 1,13 GHz. Un problème que le socket 775 n'a pas réellement résolu. En attendant une révision du core qui réduirait la dissipation thermique, tout le monde se mobilise pour offrir des systèmes de refroidissement capables de tenir la charge. Il faut dire que les premiers modèles présentés lors du CeBIT avaient de quoi faire frémir vu leurs tailles imposantes. ASUS, nouveau venu dans le monde du refroidissement, va jusqu'à proposer une énorme turbine ! Ils n'ont peur de rien. Thermalright, créateur des très performants SP94, a décidé d'étendre ses modèles précédents pour qu'ils acceptent des ventilateurs de 12 cm. En contrepartie, la marque abandonne le cuivre au profit de l'aluminium, beaucoup plus léger. Intel n'est pas en reste avec un design particulièrement original ressemblant à une vis sans fin. Une métaphore sur les problèmes du Prescott ?



# Carton rouge



**MISTER COQUIN**  
LE HÉROS QUI VOUS VEUT DU BIEN  
FEAT.  
CITY OF HEROES



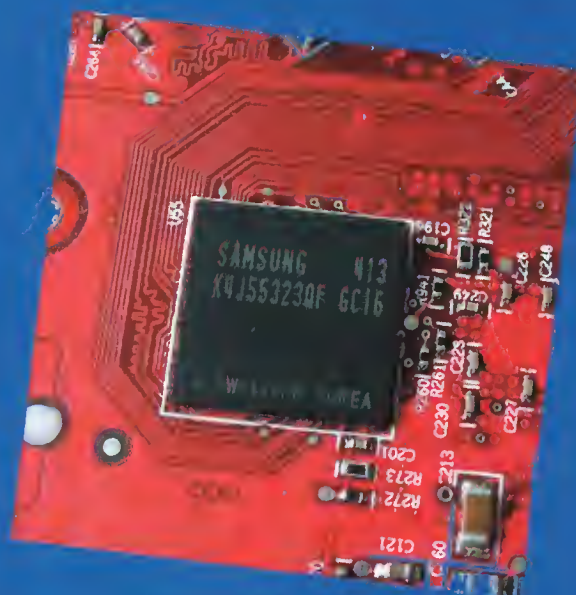
**L'**annonce de l'USB sans fil a fait des jaloux. Alors du côté du Firewire on ne veut pas être en reste, sans pour autant cloner ce qui se fait déjà. La prochaine norme Firewire inclura un protocole permettant de faire fonctionner les périphériques en utilisant les réseaux sans fil 802.15.3, la norme qui prendra le relais de la 802.11 déjà présente dans tous les périphériques WiFi. L'approche est intéressante et évitera que l'on se retrouve avec des tas de normes sans fil différentes qui cohabiteront autour des PC. Ce n'est pas que je n'aie pas confiance en les capacités des ingénieurs, mais quand je vois que même mon téléphone portable interfère avec ma souris Logitech MX700, j'ai comme un doute.

## Mauvaises Vibrations

**P**arfois les vieux réflexes reprennent le dessus. Chez ATI, on commence à les cumuler : après avoir accusé nVidia de tricher sur son filtrage trilineaire, c'est le Canadien qui s'est fait prendre en flagrant délit d'arnaque. ATI a en effet implémenté un algorithme « adaptatif » censé détecter le niveau de filtrage idéal à appliquer automatiquement sur les textures, afin de booster les performances. Là où ça fait mal, c'est que l'optimisation ne fait que détecter les tests qui sont censés vérifier le bon fonctionnement du filtrage, optimisant la vitesse dans tous les autres cas. Une boulette qui fait tache et explique un peu les excellentes performances des cartes du pays des caribous lorsque l'on active le filtrage anisotropique. Et comme ils ne font décidément rien à moitié, on commence à voir débarquer des Radeon 9800 Pro équipées d'un

contrôleur mémoire 128 bits au lieu de 256. Fatalement les performances chutent en flèche et seule une mention « 128 bits » sur la boîte permet de différencier les cartes. Pour ceux qui ont un doute, on peut les différencier facilement à la forme des puces mémoire : la version 128 bits est équipée de puces

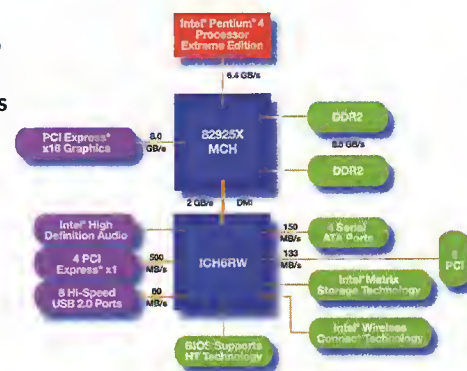
rectangulaires. Ce n'est pas la première fois que le Canadien introduit des versions bridées de ses cartes les plus populaires en utilisant des dénominations trompeuses. Un mauvais point tant certains sites de vente en ligne se gardent bien de reporter cette « précision » sur leurs fiches produits.



Seules les cartes équipées de puces mémoire carrées (type BGA) sont réellement des 9800 Pro.

## Ruses de Sioux

**L**es nouveaux chipsets i915 et i925 d'Intel supportent au choix le bus AGP ou le PCI Express 16X pour les cartes graphiques. Mais contrairement aux chipsets de VIA, les puces américaines ne permettaient pas directement de placer les deux slots sur une même carte. Un défi qu'ont fatalement voulu relever certains constructeurs de cartes mère comme Gigabyte et ECS. L'astuce consiste à relier le port AGP au bus PCI. Conséquence, la bande passante du port AGP s'en trouve diminuée et fatalement les performances aussi. La dégradation dans les jeux DirectX 9 serait selon les dires de Gigabyte négligeable, de l'ordre de 5 %. Les jeux les plus anciens qui utilisaient énormément le bus AGP pour faire transiter les textures sont les plus pénalisés, à hauteur de 20 %. Si l'idée d'offrir des possibilités d'évolution est intéressante, la réalisation



L'élite i925X d'Intel n'est censé supporter que le format PCI Express.

risque de frustrer plus d'un joueur, surtout lorsque l'on sait que les chipsets de VIA proposeront les mêmes possibilités sans restrictions.

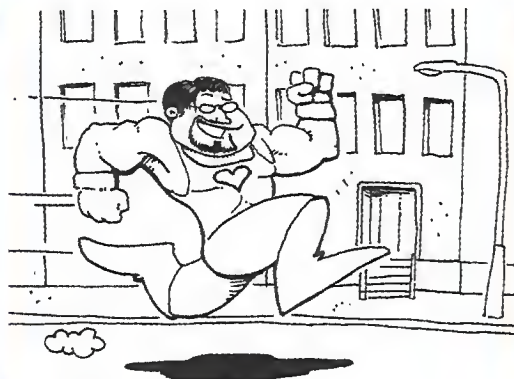


# On en remet une couche ?

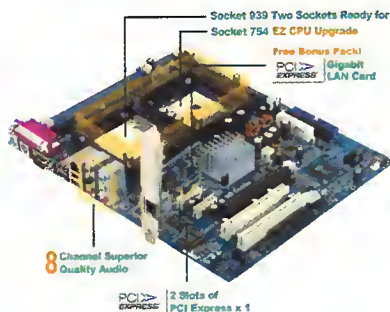
**L**a présentation du format de double couche DVD+R9 par Pioneer avait laissé perplexe beaucoup de monde. En effet, la démonstration était réalisée sur un graveur simple couche dont le Bios avait été modifié. Une information que le constructeur avait rapidement démentie en assurant que le graveur utilisé était un prototype. La disponibilité des premiers modèles de graveurs double couche au Japon a permis de réaliser un certain nombre de tests et surprise, deux graveurs simple couche (le NEC ND2500-A et le Lite On 812S) ont pu être flashés en utilisant les firmwares des modèles double couche des constructeurs respectifs. On va finir par croire qu'on nous prend vraiment pour des truffes...



Le NEC ND2500-A peut se transformer en un simple flashage en graveur double couche. Vous avez dit arnaque ?



## Tout en douceur



**S**i AMD a bel et bien lancé sa plate-forme socket 939, beaucoup seront déçus d'apprendre que seuls trois processeurs sont disponibles actuellement, le moins cher culminant à plus de 400 euros. Asrock, la marque entrée de gamme d'Asus, propose une solution de mises à jour originale avec une carte mère disposant à la fois d'un socket 754 et d'un socket 939. Et histoire qu'il n'y ait pas de jaloux, la marque prépare la même chose côté Intel avec une carte disposant de sockets 478 et 775. Comme c'est le cas pour la plupart des cartes du constructeur, elles utilisent des chipsets SiS. Des solutions de transition originales pour ceux qui ont du mal à se décider.

## Cahiers de vacances

**L**'arrivée des premiers Pentium 4 sur socket 775 ne signifie pas qu'Intel va chômer durant l'été. Les nouveautés prévues sont nombreuses, à commencer par une révision du core Prescott, qui est censé diminuer la dissipation thermique des processeurs. Autre amélioration, la gestion du « NX bit ». Cette technologie déjà intégrée aux Athlon 64 permettra via le Service Pack 2 de Windows XP d'empêcher de fonctionner un grand nombre de virus. Malheureusement cette révision baptisée E0 ne sera disponible qu'à la rentrée. Le 1<sup>er</sup> août sera à marquer d'une pierre blanche : ce sera la sortie du premier

Pentium 4 utilisant la technologie « EM64T », le clone d'Intel du jeu d'instructions 64 bits créé par AMD. La bonne nouvelle concerne le prix de ces processeurs 64 bits : ils seront alignés sur ceux des autres Pentium 4. Ça fait toujours plaisir, reste à comparer les performances des deux architectures... Réponse dans le prochain numéro. Dernière bonne nouvelle, une baisse de prix des Pentium 4 est prévue pour le 22 août. Vous commencez à en avoir l'habitude, elle concerne les modèles les plus hauts de gamme dont les prix descendent tous d'un cran. Il n'est peut-être pas trop tard pour vous faire rembourser vos vacances...







# MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% pub  
+ 0% spam  
+ 0% popup  
+ 0% bannières

+ 100% hardware  
+ 100% services



## PC Domiplay AMD

Puissance & Performances !

- Processeur AMD Athlon XP 3200+
- Carte graphique nVidia GeForce FX 5900 XT
- 512 Mo de mémoire DDR PC 3200
- Disque dur Maxtor 160 Go - 8 Mo de cache
- Graveur DVD±RW 8x multiformats Nec ND-2500
- Kit enceintes 5.1 Altec-Lansing 251
- Lecteur Flash 6 en 1

 **999 €**

EXCLUSIVITE  
MATERIEL.NET



## Calibrateur d'écran ColorVision ColorPlus

Réglez les couleurs de votre écran avec précision  
Compatible avec les écrans CRT et LCD

 **129 €**



## Platine DVD & DivXPRO Sigmatek XM-300 Pro !

La nouvelle référence des platines DivX Pro

Lecture des DVD, VCD, SVCD,  
DivX (3.11, 4.x, 5.x), DivXPRO,  
prises Composants YUV ainsi que VGA,  
Affichage en progressive scan

 **99 €**

## Sony Cybershot

DSC-T1

Appareil photo 5 mégapixels et ultraplat !

Capteur CCD Super HAD, zoom optique 3x,  
objectif Carl Zeiss Vario-Tessar, écran LCD  
de 2,5 pouces, processeur d'image réelle (RIP)

 **449 €**



## Hitachi DeskStar 7K250 Disque dur 160 Go

Interface IDE (Ultra-ATA/100),  
vitesse de rotation de 7200 tr/min,  
mémoire cache de 8 Mo

 **96 €**



## NEC ND 2510 A Graveur DVD Double Couche

La nouvelle ère de la gravure DVD !

Grave vos DVD±R en 8x, vos DVD±RW en 4x  
et vos DVD+R9 en 2,4 x

 **99 €**



## Modem/Routeur ADSL WIFI NetGear DG834G

Partage de connexion & sécurité sans faille !

Commutateur 4 ports fast Ethernet,  
point d'accès WiFi 802.11g sécurisé via un  
pare-feu complet (SPI)

 **135 €**



## Logitech Dual Action Gamepad

Le contrôle absolu et une précision extrême  
2 joysticks analogiques, 12 boutons programmables

 **29 €**



## Point of View NTV & FIFA 2004 Offert !

Carte tuner TV avec encodage matériel MPEG-2  
temps réel, télécommande radio

 **129 €**

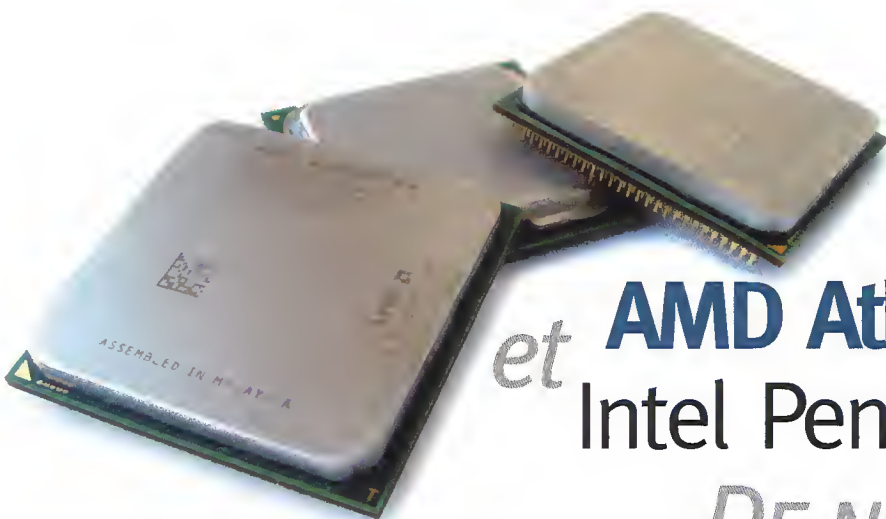
Achats 100% sécurisés  
+ de 5 000 références sélectionnées  
Satisfait ou remboursé  
Suivi de vos commandes  
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique  
Transporteur au choix  
Label Or Fia-Net



<http://www.materiel.net>

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.





# et AMD Athlon 64 Socket 939 Intel Pentium 4 Socket 775

## DE NOUVEAUX JOUEURS SUR LE TERRAIN

Pour mieux fêter la dissipation thermique de leurs toutes dernières puces, les deux ténors auront attendu l'été pour lancer leurs plates-formes. Nouveaux sockets, nouveaux processeurs et nouvelles technologies débarquent d'un coup, d'un seul. Chez Intel, le couple PCI Express et DDR-II suffira-t-il à rattraper les excellentes performances des plates-formes d'AMD dans les jeux ?

C\_Wiz



La carte mère Intel ne permettant pas le moindre overlocking, je me suis attardé sur le 3800+. Avec un bus poussé à 220 MHz, ses performances dépassent celles de l'Athlon FX-53.

Généralement les lancements de plates-formes ont lieu à la mi-mars, alignés sur le Salon allemand du CeBIT. Intel a cumulé les retards et ce n'est que le 21 juin, jour de l'été, que le géant du processeur a annoncé ses nouveautés. Des retards qui ont réjoui AMD qui en a profité pour retarder la sortie de son nouveau socket, pourtant prêt depuis plus de trois mois, histoire de disposer de stocks de processeurs plus importants lors du lancement. Mais du côté de la famille Pentium on ne lance pas qu'un simple socket.

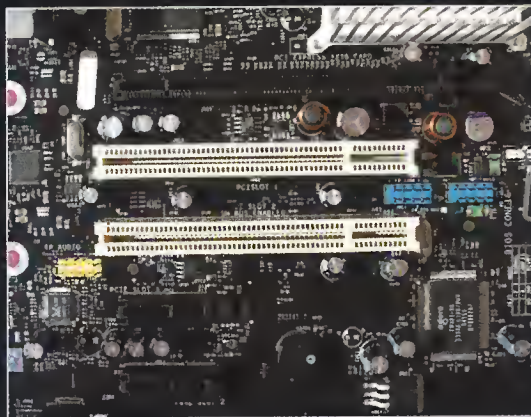
**Deux chips et ?** Intel profite de l'occasion pour introduire les remplaçants des vieillissants i865 et i875. Une nouvelle fois, on retrouve deux déclinaisons : l'i915 pour l'entrée de gamme et l'i925X qui dispose d'une optimisation mémoire additionnelle, un peu à l'image du PAT sur les i875. L'i925X est avant tout un chipset élitiste. Contrairement à son petit frère il ne supporte que la mémoire DDR-II et ajoute l'inutile (pour nous) support de la mémoire à correction d'erreurs (ECC). Les grandes nouveautés se situent au niveau des fonctionnalités proposées par ces chipsets puisque l'on retrouve pour la première fois sur une carte mère des ports PCI Express. D'autres petites nouveautés méritent également qu'on s'y attarde comme l'arrivée du Native Command Queuing (déjà disponible sur les nForce 3 250) ou des contrôleurs audio « HD ». Chez AMD, deux chipsets sont également disponibles pour le socket 939 mais ils ne sont pas vraiment nouveaux. nVidia propose de son côté le

nForce 3 Ultra qui n'est ni plus ni moins qu'un nForce 3 250 et VIA son K8T800 Pro. Il faudra attendre la rentrée pour voir débarquer des cartes mère gérant le PCI Express.

**Le premier socket qui couine**

Avec le socket 775, Intel a décidé de chambouler nos habitudes en produisant des processeurs plats, les broches étant désormais situées sur le support de la carte mère. Bon, d'un côté ça sera plus pratique pour se faire des porte-clefs, mais les avantages s'arrêtent là. Non, ça ne fait pas beaucoup. Les constructeurs de cartes mère sont furieux car ces nouveaux « sockets » sont extrêmement fragiles et supportent mal les changements de processeurs. Une situation qui risque d'être cauchemardesque pour les services après-vente auxquels je tiens à apporter d'avance tout mon soutien moral. Bon courage les gars. En attendant, certains fabricants ont décidé de prendre des mesures draconiennes en ne garantissant que la première insertion de processeur. Et croyez-moi, il va falloir faire attention ! Montages et démontages doivent désormais impérativement se faire à plat et la fermeture du socket est déconseillée aux cardiaques : on entend le joli crissement des broches qui se plient pour faire contact avec le processeur. Délicieux. Le socket 939 de son côté ne défraye pas la chronique puisqu'il ressemble comme deux gouttes d'eau au 940 qui équipait jusque-là les Athlon FX. N'espérez cependant pas introduire un processeur 939 dans un socket 940, même pour rire,





Le port PCI Express 16x ressemble à s'y méprendre à un port AGP.

## PCI Express vs. AGP

Aujourd'hui le bus AGP tire sa révérence au profit

du séduisant PCI Express 16x. Offrant une bande passante bien plus élevée, des transferts bi-directionnels et surtout des possibilités de communication avancées entre les ports, cette norme a tout pour s'imposer. Pour ceux qui connaissent l'utilisation modeste qui était faite du bus AGP jusqu'alors il n'y avait aucune raison de penser qu'une amélioration des performances dans les jeux était à attendre. Ça tombe bien, il n'y en a pas, on a même droit à une petite baisse dans certains tests comme le 3D Mark 2001. Typiquement, les applications DirectX 8 qui utilisent énormément l'AGP Texturing souffrent du changement. C'est très certainement la faute des pilotes non optimisés, on attendra donc des cartes mère et des drivers un peu plus matures pour se faire une idée définitive.

Afin de conserver la compatibilité avec les alimentations classiques, il est nécessaire de brancher un connecteur molex sur la carte mère.



Le nouveau système de fixation des Pentium 4 est une réussite, pas besoin de tournevis, il suffit d'appuyer pour le fixer et de tourner les molettes pour le déloger.



les détrompeurs ont été changés de place. L'intérêt principal de ce changement de socket est bien entendu d'offrir le dual DDR à toute la gamme Athlon 64.

### Règle de trois

Côté stratégie, nos deux compères se marquent à la culotte en réintroduisant chacun un processeur haut de gamme et hors de prix, avec d'un côté le Pentium 4 3,4EE et de l'autre l'Athlon FX-53. Deux processeurs que l'on connaît déjà et qui sont identiques à leurs versions précédentes, le Pentium 4 EE utilisant toujours un core Northwood. Le P4 EE Prescott ne fera son apparition qu'en fin d'année, avec pour nouveauté 2 Mo de cache de niveau 2, là où son jeune ancêtre dispose de 2 Mo de cache de niveau 3. Côté processeurs disponibles pour le commun des mortels, ils sont au nombre de cinq chez Intel, allant de 2,8 à 3,6 GHz. Et cette fois-ci pas de mauvaise surprise puisqu'Intel nous a distribué un processeur à cette fréquence. On se rappelle du lancement en mars des Prescott à 3,4 GHz... que l'on cherche encore dans les magasins.

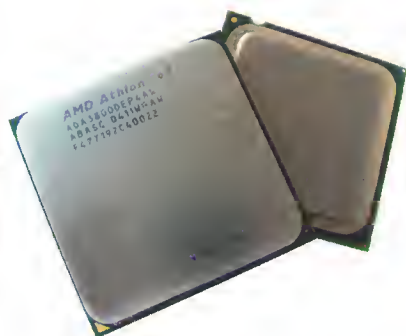
### Oh oh...

En multipliant ses processeurs, le géant vert a décidé d'embrouiller l'esprit de ses clients potentiels. De nouveaux modèles équipés de seulement 512 Ko de cache sont venus gonfler la gamme, précédemment uniquement pourvue de modèles avec 1 Mo. En contrepartie,

ils étaient cadencés plus rapidement que leur prédécesseur à « rating » égal. Oui, même moi je m'y perds. Tout cela nous amène au socket 939, dont la grande nouveauté est l'apport du dual DDR qui pour la première fois ne nécessite plus de mémoire « buffered ». Ça tombe plutôt bien puisqu'elle était rare, chère et peu overclockable. Tous les Athlon 64 utilisent désormais ce nouveau contrôleur qui faisait l'apanage des Athlon FX jusque-là. En contrepartie, les Athlon 64 classiques voient leur cache bridé à 512 Ko. Voilà qui devrait éclaircir un peu les choses. J'en vois déjà certains qui s'inquiètent de la diminution de la taille du cache. Rassurez-vous, si le rôle du cache est primordial pour un processeur utilisant de longs pipelines comme le Pentium 4, l'Athlon 64 supporte assez bien le bridage comme l'avait montré l'étonnant 3000+. Mieux, le contrôleur mémoire fait merveille, l'Athlon 64 3500+ dépasse quasi systématiquement dans les tests l'ancien 3400+ sur socket 754, particulièrement dans le domaine qui nous intéresse : les jeux.

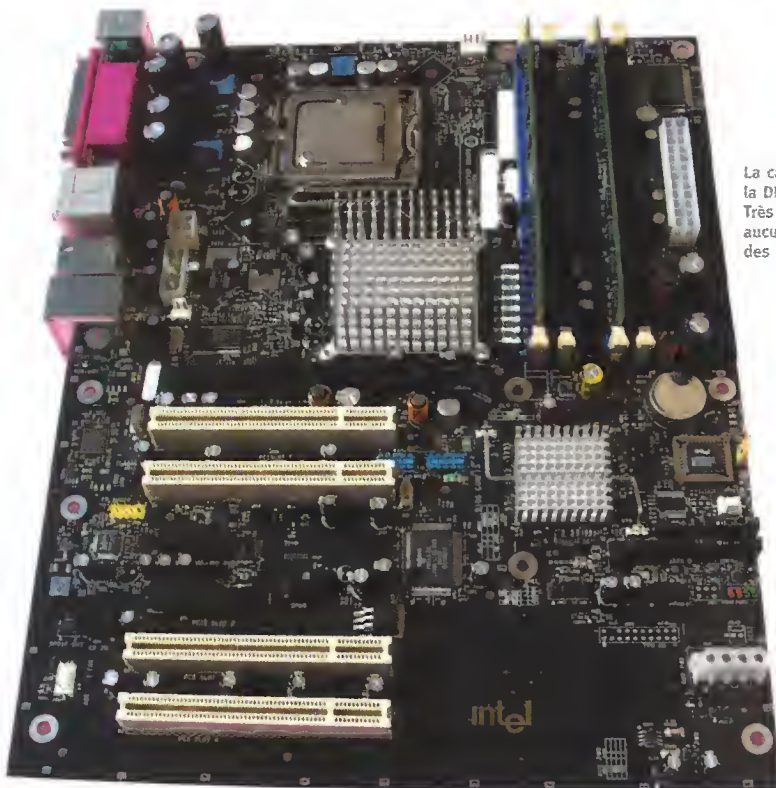
### David mange Goliath

Côté performances, il n'y a pas de surprises. Les Athlon 64 s'en tirent toujours mieux que les Pentium dans les jeux, le passage au dual DDR donne même des ailes aux nouveaux venus avec un 3500+ qui vient parfois taquiner le 3700+ de la génération précédente. Le test CPU de 3D Mark est un bon indicatif des performances pour les jeux purement

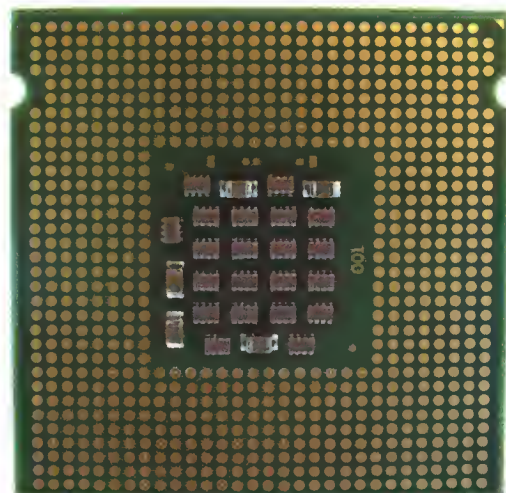


La dissipation thermique des 3800+ et du P4 3,6 GHz est du même niveau, autour de 55° C. De gros progrès ont été effectués depuis le Prescott sur socket 478.





La carte mère i925x gérant la DDRII fournie par Intel. Très stable, elle ne permet aucune fioriture au niveau des réglages.



L'arrière des Prescott est totalement plat. Les petits points que l'on voit sur la photo correspondent aux contacts réalisés par le socket.

## Le lièvre et la tortue

Dès les premières annonces du support de la mémoire DDRII sur les nouveaux chipsets d'Intel, AMD avait informé que la migration leur semblait trop hâtive. L'autre Américain est en effet dans une situation délicate puisque l'intégration du contrôleur mémoire au sein du processeur limite les possibilités de mises à jour. Dans la pratique c'est bien AMD qui avait raison, on s'en doutait, puisque la mémoire

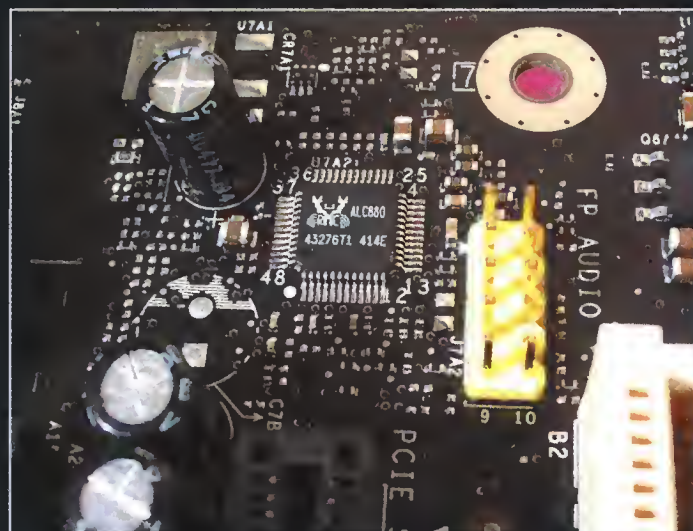
Processeur	Test bande passante mémoire Sandra	Efficacité du contrôleur en %
nForce 3 250 Ultra	5972	93
Intel i925	4496	52
Intel i875	4846	76

DDRII n'apporte pour l'instant aucun gain de performances malgré sa fréquence de fonctionnement plus haute. La faute aux timings mémoire beaucoup plus élevés qui ralentissent les transferts. Il faudra attendre des fréquences de 667 et 800 MHz pour voir

un gain de performances tangible. La stratégie d'AMD est pour l'instant la bonne, les premiers Athlon 64 supportant la mémoire DDRII n'apparaîtront que l'année prochaine, avec la disponibilité en volume de la mémoire cadencée à 667 MHz.

## HD Audio, la fin des codecs qui couinent ?

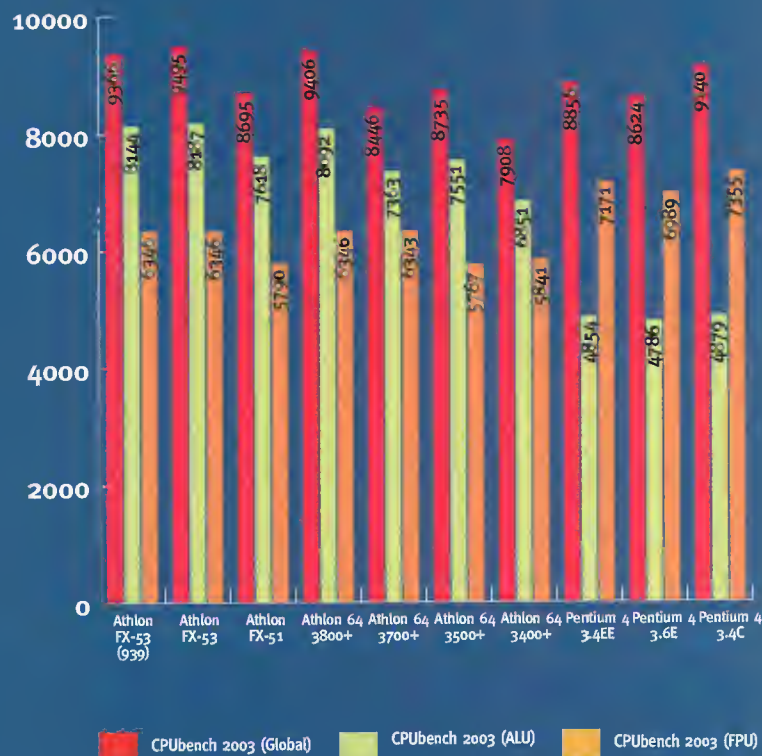
Vous commencez à le savoir, je ne suis pas un grand fan des codecs audio intégrés aux cartes mère. Peut-être est-ce à cause du fait qu'ils aiment me planter au nez systématiquement en pleine partie de Colin McRae 04, ou parce que le son qu'ils produisent est bourré de parasites. Avec l'HD Audio, Intel veut mettre fin aux codecs AC'97. La bonne nouvelle est que ce standard apporte un tas de nouveautés comme le support du son 24 bits/192 kHz sur huit canaux en simultané, la multiplication par quatre de la bande passante disponible et surtout, la possibilité de traiter différents flux parallèlement. Autre point primordial, la préparation d'une API Dolby qui permettra aux développeurs d'implémenter le support du Dolby Pro Logic 2x et du Dolby Digital dans leurs jeux. Dernière excellente chose (si elle se confirme), l'utilisation d'un pilote unifié développé par Microsoft et non par les créateurs de chips. Ça reste pour l'instant théorique puisque le pilote fourni sur notre carte de test était fait par... Realtek. Le problème est que si la norme propose effectivement des avancées énormes, les puces restent développées par des tiers comme Cmedia ou Realtek. Et le chip AC880 présent sur notre carte Intel a hérité des problèmes de ses petits frères, à savoir un souffle persistant et une bande passante resserrée sur les prises jack. On attendra la réplique d'autres constructeurs avant de se prononcer, comme par exemple VIA, très en forme côté son et surtout nVidia qui fera renaître son APU audio sur ses prochains chipsets Athlon 64.



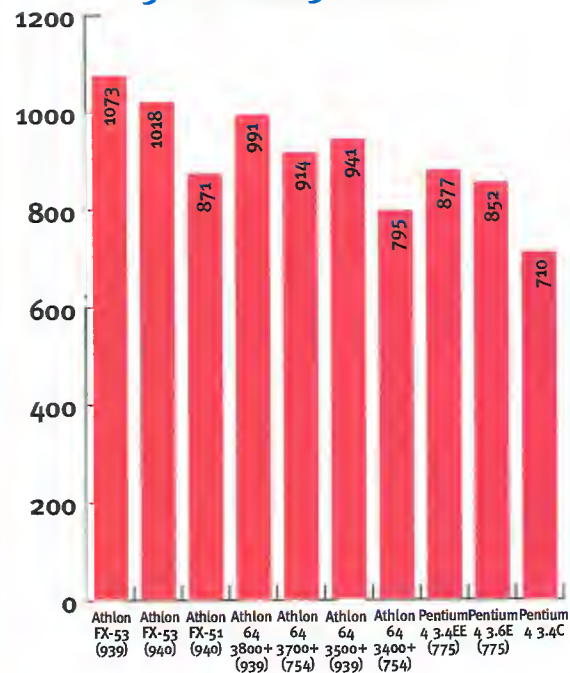
Le HD audio vu par Realtek. Si les specs sont «HD», la qualité laisse toujours à désirer...



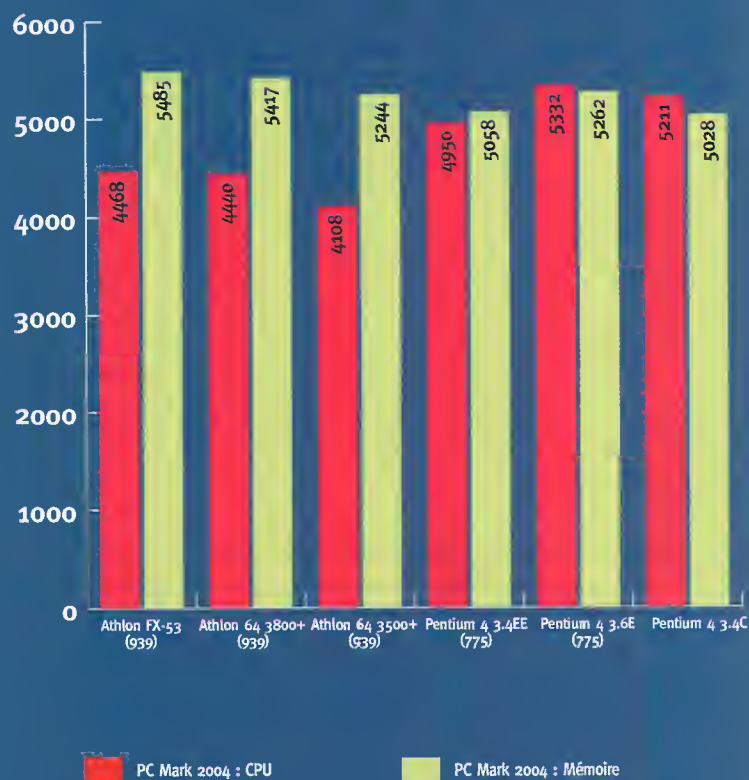
## CPU Bench 2003



## 3D Mark 2003 CPU Test



## PC Mark 2004

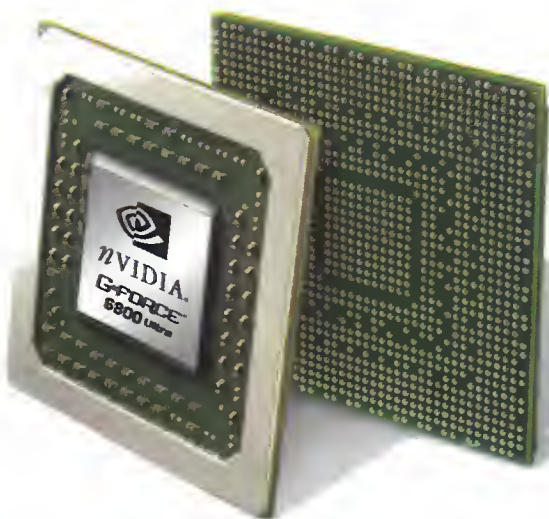


limités par le processeur comme Need For Speed Underground. Les Athlon 64 dominent sans partage et même le Pentium 3,4EE ne parvient pas à suivre. Ce genre de performances a malheureusement un prix puisque les beautés d'AMD sont attendues à des tarifs respectifs de 500, 700 et 800 euros.

Le lancement de processeurs moins rapides sur le socket 939 serait bienvenu, car les acheteurs se trouvent pour l'instant face à un choix impossible avec d'un côté une plate-forme idéale mais dont les processeurs sont hors de prix et de l'autre un socket dont les possibilités de mises à jour seront limitées. Chez Intel, le choix est encore plus complexe.

Ce coup-ci, ce n'est pas la faute aux prix. Certes le 3,6E sera disponible à plus de 600 euros, mais Intel ne fait pas l'erreur d'AMD en proposant des modèles à partir de 2,8 GHz avec des prix alignés sur l'offre existante. Côté RAM, c'est moins sexy en revanche. La mémoire DDRII ne présente pour l'instant aucun gain de performances. Pire, elle est introuvable donc hors de prix. Une situation qui ne s'arrangera pas avant la fin de l'année. En attendant que l'on puisse mettre la main sur une carte mère i915 supportant de la mémoire DDR, il semble sage d'attendre, d'autant plus que la sortie des Pentium 4 64 bits est prévue au premier août. Pour ceux qui ne peuvent pas attendre, le P4C offre toujours le meilleur rapport qualité/prix chez Intel, comme quoi les solutions qui ont un peu de bouteille ne sont pas forcément mauvaises.





# GeForce 6800 Ultra et GeForce 6800 GT

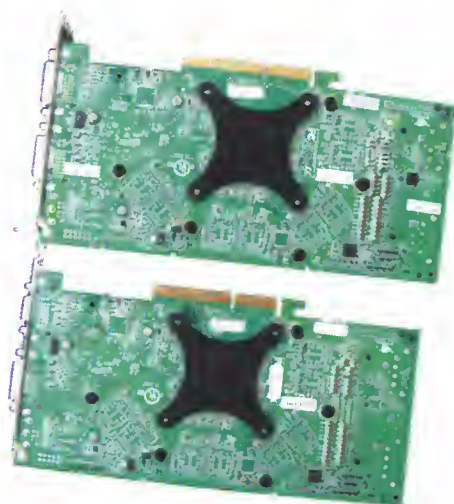
## SOUS LES PIXELS, LA PLAGE

Le lancement en mai dernier des GeForce 6800 était précipité. Cartes non finalisées et drivers bêta ont quelque peu faussé les comparaisons que l'on pouvait faire avec les nouvelles X800 d'ATI. Au moment où les cartes commencent juste à être disponibles en magasin, il est temps de revenir sur l'architecture et les performances des nouvelles nVidia.

C\_Wiz



222 millions de transistors sur une puce, ça impressionne.



Les deux déclinaisons du 6800 sont strictement identiques vues de dos.



Mesdames, nVidia pense aussi à vous dans ses démos techniques. Comment ça ce n'est pas exactement Brad Pitt ?

Après avoir dominé pendant plus de cinq générations le monde de la carte graphique avec les gammes TNT et GeForce, nVidia a connu son premier faux pas avec le NV30, plus connu sous le nom de GeForce 5800. L'architecture était totalement inadaptée aux jeux DirectX 9. Le lancement du FX 5900 a réussi à corriger le tir sans pour autant résoudre tous les problèmes, si bien que l'Américain a dû se résoudre à remplacer, grâce à ses drivers, les shaders (les programmes qui génèrent certains effets graphiques sous DirectX 9) des applications les plus populaires par des versions optimisées pour sa puce. Ces changements à la volée ont causé nombre de polémiques tant nVidia, tel Maurice, a poussé le bouchon un peu trop loin. Certaines optimisations sous 3D Mark ont laissé perplexes plus d'un utilisateur et beaucoup ont préféré se tourner vers la puissance brute qu'offraient les cartes d'ATI.

### L'origine du problème

Lorsque l'on essaye de trouver une cause à ce qui n'a pas fonctionné avec la génération FX, beaucoup insistent sur le fiasco de la précision des unités de calcul. Pour rappel, nVidia a implémenté sur ses cartes une précision de 32 bits, là où ATI s'est contenté de 24. La faute sur ce point incombe à Microsoft qui avait dans les premières spécifications de DirectX 9 défini la norme à 32 bits, pour revenir par la suite à un étonnant « 24 ou plus » lors de la sortie des Radeon 9700. Faut-il le rappeler, ATI était partenaire de l'élaboration de DirectX 9, alors même que nVidia était en délicatesse à l'époque avec la firme aux écrans bleus à

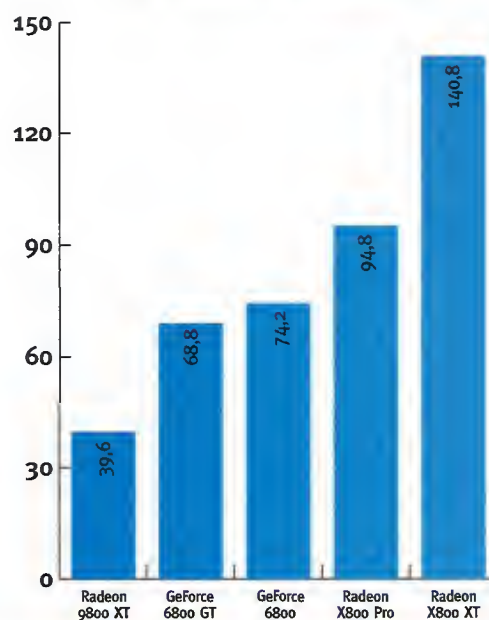


## Les joies de la non-optimisation

Le mois dernier j'avais introduit un tout nouveau bench fait maison afin de stresser les nouvelles cartes d'ATI sur l'utilisation de code Pixel Shader complexe. Pour ce faire, j'ai écrit une petite application utilisant sept lumières dynamiques dont les effets d'éclairage étaient calculés en HDR (High Dynamic Range), un mode de rendu destiné à offrir le plus de nuances possibles au niveau des effets de réflexion. Certains jeux comme Half-Life 2 permettront ce genre d'affichage évolué. Le résultat du test peut surprendre, puisque les performances des cartes nVidia sont loin d'être au niveau. Accrochez-vous, on va rentrer dans la partie technique. Jusqu'ici, les jeux et benchmarks utilisaient des shaders écrits à la main en assembleur et optimisés pour chacune des cartes. Avec la nouvelle vague de jeux

récents comme Far Cry, ce n'est plus le cas : ils mettent à profit la compilation dynamique. Cette technique consiste à compiler au dernier moment le code des shaders afin qu'il soit automatiquement optimisé pour la carte graphique sur laquelle il tourne. Là où ça se complique, c'est que seul DirectX 9.0c disposera d'un « profil » de compilation dédié au NV40. Sans ce profil, les performances des cartes de nVidia sont difficilement appréciables. Pour le moment, impossible de savoir si le gain de performances sera intéressant. Cela révèle bien le problème fondamental de la nouvelle architecture de nVidia : bien que disposant d'une puissance théorique de calcul phénoménale, elle peine à cause de certaines de ses limites à exécuter du code complexe qui n'a pas été spécifiquement optimisé pour elle.

## C\_Wiz HDR Stress Test



## Benchmark 3D Mark



À la rédac je suis le seul à regarder ses cheveux... C'est normal ?

propos du prix des chipsets de la Xbox. L'histoire est ce qu'elle est et nVidia s'est retrouvé à gérer des précisions plus complexes que son concurrent, totalement inutilisées par les développeurs de jeux.

### Monstro-plante

Si ATI s'est contenté de booster son architecture déjà très performante pour sa gamme 2004, nVidia a choisi de revenir à la table à dessin pour mettre au point une architecture nouvelle. Première décision, multiplier les pipelines. Les quatre pipelines des FX étaient mis en défaut dans les jeux qui utilisaient le mode de texture simple. En passant de quatre à seize pipelines, nVidia s'assure une puissance théorique confortable pour les jeux actuels. Le résultat est une puce monumentale de 222 millions de transistors, un colosse comparé aux 125 millions d'un Pentium 4 Prescott.

### Diviser pour mieux régner

Un peu à l'image de ses célèbres GeForce 4 Ti, nVidia a décidé de créer deux cartes utilisant le même chip. La version haut de gamme est représentée par le GeForce 6800 Ultra. Son GPU est cadencé à 400 MHz et elle utilise 256 Mo de mémoire GDDR3 à 550 MHz. Une version moins rapide est disponible sous le nom de 6800 GT. Seule différence, les fréquences de la mémoire et du GPU perdent 50 MHz, ce qui nous donne 350 et 500 MHz. Il est intéressant de noter que contrairement au X800 Pro d'ATI qui est castré à douze pipelines, le GT dispose des seize mêmes que son grand frère.



La 6800 GT n'a besoin que d'un seul connecteur d'alimentation.

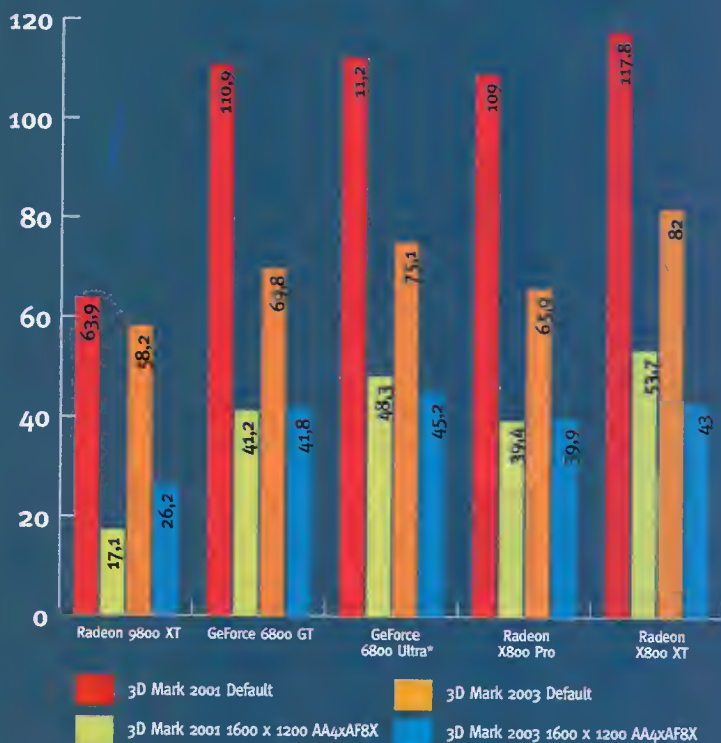


Seul le connecteur d'alimentation de gauche est requis pour faire tourner la carte. Appréciez au passage l'épaisseur du radiateur.

## Une alim pour Monsieur ?

Les deux connecteurs d'alimentation des 6800 Ultra ont beaucoup fait jaser. nVidia avait même contribué au débat en insistant sur le fait qu'une alimentation 480 W était requise pour alimenter la bête. En pratique, les choses ne sont pas aussi terribles qu'il y paraît, les deux connecteurs sont là avant tout pour assurer le maximum de stabilité à la carte en overclocking. Les cartes du commerce fonctionnent très bien en utilisant un seul connecteur. Pour ce qui est du nombre de Watts requis, il n'est pas aussi astronomique que l'on pouvait le craindre puisque la carte a fonctionné sans problème sur une alimentation 350 W. Les machines particulièrement chargées en périphériques pourraient avoir besoin d'une alimentation plus puissante mais la plupart des configs devraient être suffisantes pour faire tourner tout ça. La version GT se veut même beaucoup plus sobre puisqu'elle a fonctionné sans problème sur une vieille alimentation 300 W.

Benchs 1600x1200 4AA/8AF



## Rab de puissance

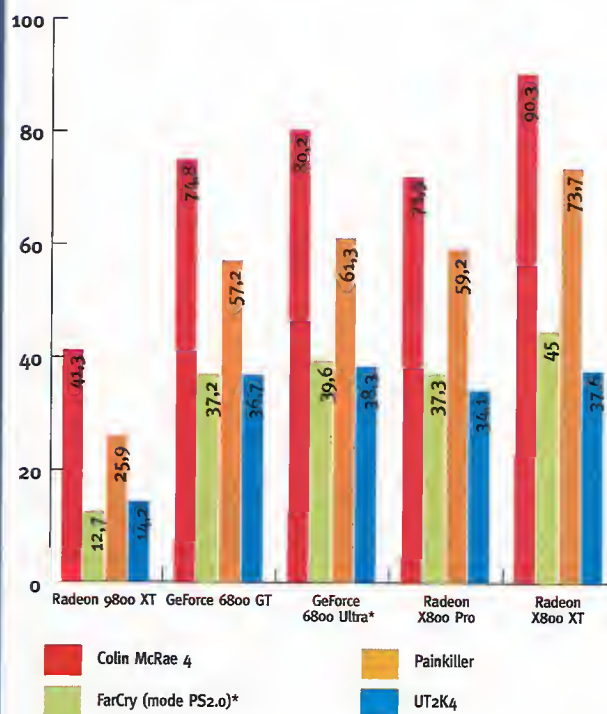
Du côté du calcul des shaders – nouveau cheval de bataille des cartes graphiques – l'architecture de nVidia s'en tire tout juste correctement, alors qu'elle est bien plus performante sur le papier que celle de son grand concurrent. La complexité extrême des pipelines nécessite des optimisations intenses pour en tirer la quintessence, une chose qu'aucun des jeux actuels n'est en mesure de démontrer. Le patch 1.2 de Far Cry apportera des optimisations afin d'utiliser pleinement la puissance des cartes, on attend de voir ça. Ironiquement, la plus grande force du 6800 n'est pas encore visible. Le support des shaders 3.0, bien que non décisif du point de vue des fonctionnalités, pourra apporter un nouveau gain de performances.

## La question qui fâche

Malgré des fréquences de fonctionnement relativement modestes, les nouvelles GeForce s'en tirent plutôt bien côté performances. La 6800 Ultra fait presque jeu égal avec le haut de gamme d'ATI. À 550 euros pièce, le très haut de gamme n'aura jamais autant fait office de vitrine technologique. La 6800 GT gagne la bataille des cartes à 450 euros contre la X800 Pro, en faisant la bonne affaire du moment pour les plus fortunés d'entre vous.



Benchs 1600x1200 4AA/8AF



\* Le patch 1.2 de Far Cry devrait apporter des optimisations dédiées aux GeForce 6800



# GrosBill Micro

www.GrosBill.com

Frais de port  
**GRATUITS** sur les  
cartouches d'encre et  
sur tous les jeux vidéo\*

▶ **44 €<sup>50</sup>**

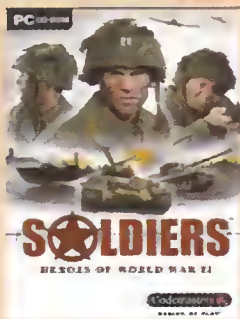


## >> Driver 3

JEUX PC ATARI

~ Pilotez plus de 70 véhicules, décapotables, pick-up, camions-bennes, 4x4, motos, bateaux.

▶ **45 €<sup>50</sup>**



## >> Soldiers : Heroes of world

JEUX PC ATARI

~ Un jeu d'action tactique pour développer votre stratégie militaire.

▶ **42 €<sup>50</sup>**

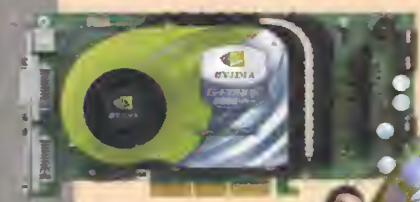


## >> The Saga Of Ryzom

JEUX PC MC2

~ Immergez-vous dans les graphismes uniques de Ryzom.

▶ **549 €**

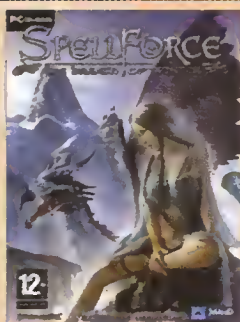


**PNY**

## >> Carte vidéo GeForce FX 6800 ULTRA 256Mo DDR3 TV

DVI/VGA Garantie Constructeur 3 ans

▶ **26 €**



## >> Spellforce : Breath of winter (Extension)

JEUX PC BIGBEN

~ Un monde au-delà de l'imagination, des graphiques 3D époustouffants.

▶ **47 €<sup>50</sup>**

Visuel non définitif



## >> Joint Operations : Typhoon Rising

JEUX PC UBISOFT

~ Un rendu graphique exceptionnel pour des maps ultra réalistes.



## GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H,  
et samedi de 9 H 30 à 19 H

Nocturnes mercredi et vendredi jusqu'à 21 H

(M) S Saint-Marcel - (RER) C Gare d'Austerlitz

Horaires du Service Technique consulter notre Site

\*Selon disponibilités, découvrez nos offres sur [www.grosbill.com](http://www.grosbill.com)

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR

**GrosBill.com** OU **0 826 20 15 15**

0.15 € TTC / MN



# top HARD

Il fait trop chaud pour travailler, c'est sans doute ce que se sont dit les distributeurs en ce début d'été. La fainéantise les menace car à part sur les disques durs, il n'y a aucune baisse de prix à signaler. Comme quoi les nouveautés ne poussent pas systématiquement le prix des générations précédentes vers le bas... En attendant, il reste un paquet de bons plans pour ceux qui veulent profiter des beaux jours afin de mettre à niveau leur machine. Pour peu que vous arriviez à vous motiver pour aller jusqu'à chez votre revendeur...

C\_WIZ

## Le processeur

Les annonces des tout nouveaux socket 939 et 775 n'auront pas modifié les prix des processeurs. Il faudra maintenant attendre la rentrée pour profiter d'une nouvelle baisse de prix. Le tube de l'été chez Intel s'appelle définitivement P4C grâce à des prix particulièrement attractifs. AMD garde l'avantage des performances dans les jeux avec un socket 939 qui promet énormément. Dommage que les prix soient élevés, mais après tout, avez-vous vraiment besoin de partir en vacances ? (ndlr : oui)

**Config 1 :** AMD Athlon XP 2600+ Barton (1,91 GHz), 70 euros TTC environ

**Config 2 :** AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 90 euros TTC environ, ou Intel P4 2,8C GHz, 160 TTC environ

**Config 3 :** AMD Athlon 64 3000+ (2 GHz), 190 euros TTC environ, ou Intel P4 3,2C GHz, 260 euros TTC environ

## Le lecteur de DVD

C'est comme pour les highlanders, il ne pourra en rester qu'un. Je parle bien entendu des deux versions de Joystick, et vous savez pertinemment laquelle des deux gagnera. La révolution est en marche, il est temps d'abdiquer et de remplacer votre vieillissant lecteur de CD-Rom.

**Config 1, 2 et 3 :** Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

## La carte son

Les cartes mères du Top n'incluant toujours pas les nouveaux chips censés révolutionner notre expérience du son, on se rabattra sur des cartes son dédiées. N'ayez même pas peur des upgrades, les futures cartes mères PCI Express incluront toutes au minimum deux ports PCI. Aucune bonne raison de se priver d'une carte son qui ne plante pas quand elle a trop chaud.

**Config 1 et 2 :** SoundBlaster Audigy Player, environ 45 euros TTC

**Config 3 :** TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 95 euros TTC / SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 125 euros TTC

## La carte vidéo

Vu les prix totalement hallucinants des nouveaux modèles de cartes graphiques, il est sage de se concentrer sur les anciennes générations où les bonnes affaires sont toujours disponibles. ATI poursuit tranquillement son déstockage de 9800 par palettes, profitez-en car ces cartes disparaîtront dans le courant de l'été.

**Config 1 :** ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 125 euros TTC

**Config 2 :** ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 190 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 190 euros TTC

**Config 3 :** ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 200 euros TTC

## Le mini-PC

Vous commencez à la sentir, là, la tendance ? Pas un poil de variation non plus dans les prix des minis PC. Vous me direz que le premier modèle est déjà très abordable. C'est qu'un mini PC ça fait gagner de la place dans la chambre en plus, un bon moyen de préparer sa rentrée. Je sais, je parle de choses qui fâchent...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 340 euros TTC

- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478) : environ 310 euros TTC

- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 240 euros TTC

## Le moniteur

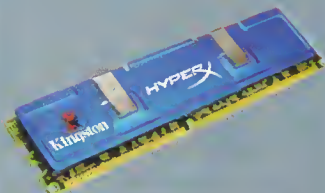
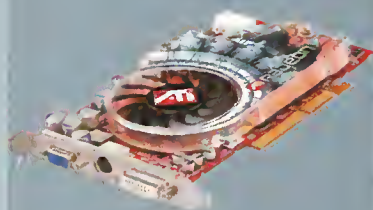
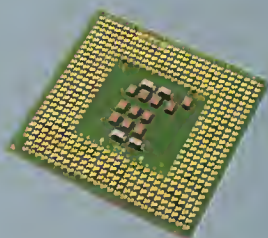
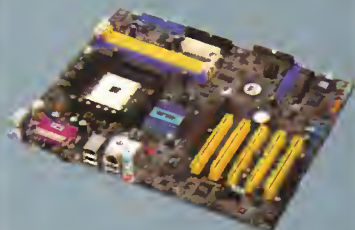
Ça bouge du côté des moniteurs LCD, puisque les premiers modèles équipés de dalles 12 ms sont annoncés pour le mois de juillet ; Sony et Philips devraient être les premiers à en proposer. En attendant de tester, on reste sur les valeurs sûres, à savoir le Hyundai Q17 lui aussi attendu en version 12 ms très bientôt. Les prix ne bougent pas d'un poil, mais vous commencez à être habitués, non ?

**Config 1 :** 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 250 euros TTC

**Config 2 :** 19 pouces ViewSonic P95ft+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 350 euros TTC

**Config 3 :** 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 470 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC





## La carte mère

Calmé plat également du côté des cartes mère. Les prix sont constants et la nouveauté n'a pas encore tiré vers le bas ceux des anciennes gammes. Le nForce 3 250 devient la référence du côté des Athlon 64, quel que soit le socket, ses possibilités d'overclocking jouant pour beaucoup. Étant donné que personne n'attend vraiment grand-chose du PCI Express, tout ça n'a pas beaucoup de raisons de changer d'ici la rentrée.

**Config 1 :** Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC

**Config 2 :** Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC

**Config 3 :** Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo (nForce3 250/Socket 754), environ 140 euros TTC



## Le disque dur

Après de longues années de bons et loyaux services, les disques durs de 60 Go tirent leur révérence en disparaissant petit à petit des étals des revendeurs. Bonne nouvelle, les prix en profitent pour chuter, alors saluons l'arrivée pour la première fois dans le Top d'un disque Serial ATA. Les avantages de la norme sont tellement énormes qu'il n'y a vraiment aucune raison de se priver.

**Config 1 :** 80 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC

**Config 2 :** 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC

**Config 3 :** 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 95 euros TTC



## La carte réseau

Avec les beaux jours qui arrivent, quoi de mieux que de s'enfermer entre potes pour se faire un bon petit réseau ? Pour ça il faut être équipé et s'assurer que tout le monde a le matos qui va bien. Méfiez-vous de ceux qui débarquent avec des cartes réseau BNC, les lourds se dissimulent partout.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC



## La RAM

Longtemps boudée, la mémoire DDR cadencée à 500 MHz devient petit à petit le nouveau standard. Certains constructeurs devraient même sortir cet été des cartes mère i875 incluant le support officiel de ce type de mémoire, au grand désespoir d'un Intel qui aura bien du mal à nous convaincre de l'intérêt de la DDR II. En attendant la mauvaise nouvelle est que la hausse du prix de la mémoire continue.

**Config 1 et 2 :** 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 90 euros TTC

**Config 3 :** 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 180 euros TTC



# ET POKE ET PEEK

**Vu le bronx, je crois que je ne pourrai pas vous parler de tout ce qu'il y a en couverture de ce numéro 51. Déjà je ne dirai rien sur LBA auquel je n'ai jamais joué, vu que je ne pouvais pas saquer la gueule du héros. Les Compaq, le CES, les kits, on s'en cogne. Voyons le reste !**

Une bonne forme pour le PC avec beaucoup de tests. En oubliant les navets sortis pour le cinquantième anniversaire du débarquement (an en bouffe assez comme ça en ce moment), an pouvoit compter quelques petits trucs sympas genre Ishor 3, Coal Spot, le jeu de plate-forme de 7up au encore Reunion, de la gestion



Plus jomois co.

de colonie spatiale. Si vous vous en souvenez, tont mieux, mais tout cela est plutôt tombé dans les oubliettes. Un peu comme Ocean, sujet d'un petit dossier en fin de mag qui rappelait que cette baïte a fait pos mol de jeux de merde, taut de même. Les gros hits, en revanche, an s'en sauvent toujours ! Theme Pork d'abord, avec une



Les deux célèbres noins du cinéma : Mark Hamill et John Rhys-Davies.

interview de Molyneux (encore une tête pensante du jeu vidéo...) et des pubs pour le parc Asterix, EuroDisneyland et le Futuroscope intégrées ou test. On se demande vraiment ce que ça fait là, mais bon pourquoi pas. Le jeu se prenait 94 % et il les méritait vu l'influence qu'il a eue sur le genre gestion/Tycoon. 90 % pour un autre excellent titre, Star Wars : Tie Fighter. D'accord, c'est pas Xwing vs. Tie Fighter, faudra attendre un peu encore, mais faut bien dire que c'était un beau jeu ! Avec ses impressionnantes ambres de Gouroud et ses merveilleuses textu... Ah non pas de textures, désolé. Boh dans mo tête, c'était super joli quand même, non mais ! Tout comme le contenu de la nouvelle rubrique « Imoge Magique », avec ses générateurs de poysoye en fractales et san truc de marphing, technique tristement très à la mode à l'époque.



Le héros Alexandre va connaître un peu de difficultés au cours de ses aventures. Faut-il qu'il soit mordu !  
Le capitaine Saladin, malgré son apparence, n'a rien à voir avec les Deschiens. C'est le chef de la garde personnelle du vizir.

**King quest VI sur Amigo. Je n'ai jomois pu le finir à cause d'un read/write error sur l'une des disquettes. Que voulez-vous, à force de cop... Non rien.**

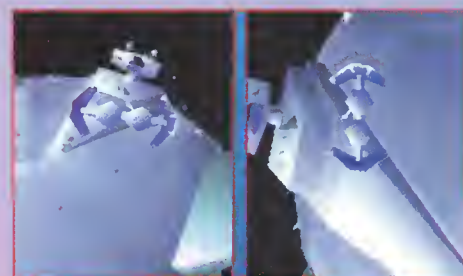
## ET TROISIÈME MOIS D'AGONIE POUR L'AMIGA

Chez Joystick, interviewer Lord British, c'était aussi une passion. Faut dire qu'à l'époque, ce gars avait des trucs intéressants à raconter. Ce coup-ci, Richard Gorriott ose poser avec la boîte d'Ultimo VIII pour illustrer ses réponses tordues aux questions des lecteurs, récoltées via minitel. Il annonce même Ultimo IX pour Noël 95. Boh tiens, on est



pos à quatre ongles, après tout. Les sujets abordés sont variés, du mécontentement que son jeu ovoid provoqué à des trucs plus généreux sur la série genre : « Avez-vous déjà envisagé d'adopter Ultimo en jeu de rôle de table ? (Drogmod) ». Eh ben, il y a vraiment des gras nerds sur terre. Et je sois de quai je parle, vu que Drogmod, c'était mon pseudo bien naze sur le 3615 Joystick de l'époque (et RTel pour ceux qui connaissent). Eh oui, ça nous rejoignait pas... Et orrêtez de ricaner s'il vous plaît. Le reste du dossier était consacré à Wing Commander 3, un vrai jeu vidéo avec des batus de Skywalker et de Gimli dedans. J'y reviendrais plus tard. Idem pour Little Big Adventure, d'Adeline Software. Par contre, faudra demander à quelqu'un d'autre pour celui-là. La tronche de Twinsen... Je peux pas, c'est physique.

FUMBLE

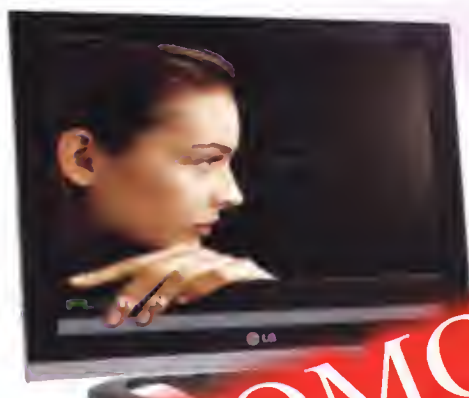


Ah les chouettes jeux où l'on avait pos à caller son nez sur l'écran en se demandant si les textures étaient belles ou pos.



# STATION INTEL 3200

photo non contractuelle



## SUPER PROMO

Une machine qui offre un très grand confort grâce à la technologie Hyper Threading gérant le multitâche. Les processeurs INTEL et les cartes mère ASUS offrent une grande fiabilité. Les passionnés de vidéo y trouveront également leur compte, tout est là pour la capture vidéo jusqu'à la gravure sur DVD.

### ET POUR SEULEMENT +10€

#### 1 Clef USB 2.0 128Mo\*

Neuf Garanti 1 an Monté et Testé

\* valable uniquement pour l'achat de cette configuration

VPC: Expédition sur toute la France métropolitaine via Colissimo pour 30€ de plus

TOUTES NOS OPTIONS SONT DISPONIBLE SUR INTERNET [WWW.NOTE-X.COM](http://WWW.NOTE-X.COM)

## P4 3.2Ghz!!



Processeur INTEL P4 3.2Ghz C FSB800  
Mémoire Vive de 512Mo DDR 400Mhz  
Carte Mère ASUS P4P800S SE  
Disque Dur 160Go 8Mo ATA133  
Radeon 9600XT 128Mo DVI S.TV  
Lecteur de disquette 3"5  
Graveur de DVD 8X Multiformat LITEON  
Carte Son 5.1 6 canaux  
Carte FireWire 1394 / Acquisition vidéo  
Carte Réseau 10/100 / USB 2.0  
Boîtier ATX 400W Moyen Tour USB  
Clavier + Souris standard  
Enceintes 360W pmpo  
Ecran en option / non compris  
Logiciel de montage vidéo  
Logiciel de gravure DVD + CD  
Logiciel de lecture DVD  
Logiciel Antivirus oem

## 919€ TTC

6 028Fttc

Retrouvez sur notre site [www.note-x.com](http://www.note-x.com)  
+ d'une vingtaine de configurations type

### Options à la carte (non vendu en temps que pièces détachées)

Processeur	
P4 3.4Ghz C	+199€
Mémoire	
512Mo KINGSTON	+35€
1024Mo DDR400	+99€
1024Mo KINGSTON	+160€
Disque Dur	
160Go 8Mo SATA	+25€
200Go 7200T 8Mo	+45€
200Go 8Mo SATA	+50€
250Go 7200T 8Mo	+140€

Carte Vidéo	
5700Ultra 128DDR2	+32€
5900XT 128Mo	+58€
5950Ultra 256Mo	+270€
9600XT Gigabyte	+5€
9800PRO 128Mo	+125€
9800XT 256Mo	+270€
Graveur DVD Multiformat	
Pioneer 107+nero 6	+30€
Asus 0802D	+42€
Plextor 708A Dual 8X	+80€

Boîtier	
Ultra Gris (photo)	+25€
Clavier+Souris	
Logitech sans fils opt.	+46€
Enceintes	
Altec Lansing 4121	+78€
Ecran	
17" LCD NEC 71VM 16ms	+419€
17" LCD LG 1720B 16ms	+519€
19" LCD BELINEA DVI	+579€
19" LCD LG 1920B	+679€

Site Internet : [WWW.NOTE-X.COM](http://WWW.NOTE-X.COM)  
Email : [vincent@note-x.com](mailto:vincent@note-x.com)

## NOTE-X

139 rue La Fayette TEL : 01 40 169 888  
75010 Paris FAX : 01 40 168 048



# CHANGEZ VOTRE STRATÉGIE

## GROUND CONTROL

OPERATION EXODUS



[www.groundcontrol2.com](http://www.groundcontrol2.com)



PNY  
TECHNOLOGIES



POWERED BY  
gameSpy

MASSIVE  
ENTERTAINMENT

SIERRA

© 2004 Massive Entertainment. Tous droits réservés. Ground Control, Massive Entertainment et le logo Massive Entertainment sont des marques déposées de Massive Entertainment AB aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Publié par Vivendi Universal Games International. Sierra et le logo Sierra sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. GameSpy et le logo "Powered by GameSpy" sont des marques ou des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Le logo NVIDIA et le logo "The way it's meant to be played" sont des marques ou des marques déposées de NVIDIA Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. "The way it's meant to be played" = "La meilleure façon de jouer"



# CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# joystick

**+ DE 39% DE REDUCTION**





Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 août 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cha.fr.

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/06/04). Conformément à la loi Informatique et libérée du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.

# BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

## ☐ je m'abonne pour :

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

1 ☐ **2 ans/22 n°s de Joystick - 87€**  
au lieu de ~~143€<sup>(1)</sup>~~, soit **8 mois de lecture gratuite !**

☐ Edition CD

☐ Edition DVD

+ DE **39%**  
DE RÉDUCTION

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

2 ☐ **1 an/11 n°s de Joystick - 46€**  
au lieu de ~~71,50€<sup>(1)</sup>~~, soit **4 mois de lecture gratuite !**

☐ Edition CD

☐ Edition DVD

+ DE **35%**  
DE RÉDUCTION

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ ☐ n°                 Expire le :

### Date et signature obligatoires :

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal :

Date de naissance :    19    Tél : \_\_\_\_\_

e-mail : \_\_\_\_\_

### Merci de répondre à ces questions en cochant la case correspondante :

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox

De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

STEJ61